2 CDs JOC FULL! - JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH - ADVENTURE LA MARE ADANCIME

LEVEL

JOC FULL!!

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Iulie 2004

CÂŞTIGĂ!



O IMPRIMANTĂ CU JET DE CERNEALĂ!



JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH

PREVIEW

Silent Hill 4
Mai înfricoşător ca niciodată

REVIEW

Gothic II: Night of the Raven
Cu greu, dar e aici!

Warlords Battlecry III
O serie care nu se dă bătută

THIEF DEADLY SHADOWS

TEST!



IMPRIMANTE CU JET DE CERNEALĂ

TIPOGRAFIA DE ACASĂ

DEMOS GROUND CONTROL II ■ JUICED ■ TRIBES FULL ■ CODENAME GORDON ■ MANIAC MANSION DELUXE **MODS** BLACKGUARD I & II (NWN)
PATCH BATTLEFIELD VIETNAM 1.02.2 ■ HITMAN: CONTRACTS 1.74 **FILME** PRINCE OF PERSIA 2 ■ ROME: TOTAL WAR **UTILITARE** AZUREUS 2.1 ■ OPERA 7.51

WANTED

DIN TOATĂ ȚARA



COLABORATORI LEVEL

Redacția LEVEL își deschide porțile pentru oricine dorește să devină colaborator.

Dacă ești în stare să îți așterni gândurile pe hârtie într-un mod coerent, știi limba engleză la perfecție, lumea jocurilor nu mai are secrete pentru tine și vrei să faci un ban cinstit, trimite un e-mail cu detalii despre tine și un articol* despre jocul tău preferat la adresa mitza@level.ro.

*articolul trebuie să se înscrie în limita a maxim 7000 de caractere.

Urmărește detalii pe www.level.ro



Bate un vânt călduț și plăcut care te îmbie să lași toate în urmă, să închizi șefului ușa în față, să fugi de acasă, de la școală, de la muncă și să te întinzi într-un hamac la malul mării. Marguerita este opțională.

Unii și-au luat deja, se pare, concediu de mai mult timp și, așa cum se întâmplă de obicei în cazurile astea, au lăsat treaba neterminată pe capul celor de mai jos. În industria jocurilor se pare că a devenit o modă ca treaba producătorilor să fie terminată de jucători. În timp ce primii se învârt deja printre fuste și bikini, ceilalți își freacă ochii de nesomn și mirare. „Cum adică nu au tradus ăștia add-on-ul de la Gothic II și în engleză?", „De ce gărzile din Thief III devin mai proaste dacă încarc un salvat?"... și alte asemenea probleme existențiale. Probabil exasperați de ignoranța de care dau dovadă unii producători (ar trebui să spun de fapt distribuitori, pentru că ei sunt cei cu puterea de decizie), din ce în ce mai mulți jucători pun mâna nu pe topoare și furci, ci pe tastaturi și mauși și pornesc o răscoală cum se obișnuia prin '07, numai că din spatele monitoarelor și înconjurați de pizza și răcoritoare. Și uite așa iese un patch neoficial pentru Thief III (sau, că acum mi-am adus aminte, Temple of Elemental Evil) și un MOD de traducere pentru Gothic II: Die Nacht des Raben de până și „stăpânirea" se oprește din dat din buric și își aplică admirativ o palmă peste frunte. Bine că ai noștri sunt mai deștepți decât ai lor!

■ **Mitza**

P.S. Că tot veni vorba de ai noștri, aruncați alături de mine o privire pe pagina din stânga și luați aminte: suntem din ce în ce mai mulți (... și mai buni... și mai tineri... și mai devreme acasă)!

TOP 3 / REDACTOR



Mitza
1. Thief – Deadly Shadows
2. Gothic II: The Night of the Raven
3. Skandicu'



Koniec
1. Thief – Deadly Shadows
2. True Crime: Streets of LA
3. Buceaga



Sebah
1. Thief – Deadly Shadows
2. True Crime: Streets of LA
3. Corsaru'



cioLAN
1. Warlords Battlecry III
2. Thief – Deadly Shadows
3. Buceaga



BogdanS
1. Genius GHT-511
2. 3COM Gigabit Network
3. BenQ FP767



Marius Ghinea
1. Thief
2. Deadly
3. Shadows

LEVEL IULIE 2004



CUPRINS CD

DEMO
Codename Gordon
Ground Control 2: Operation Exodus
Juiced
Maniac Mansion Deluxe (FULL)
Starsiege: Tribes (FULL)

DRIVERE
Ati Catalyst 4.6

MODS
Blackguard I - Dreams of destruction (NWN)
Blackguard II - The innocents' blood (NWN)

PATCH
Battlefield Vietnam 1.02.2
Hitman: Contracts 1.74

SCREENSAVERS
Thief – Deadly Shadows

WALLPAPERS
Silent Hill 4: The Room
Thief – Deadly Shadows

MEDIA
Filme
- Prince of Persia 2
- Rome: Total War
- S.T.A.L.K.E.R.
- The Witcher

Imagini
- Playboy: The Mansion
- Silent Hill 4: The Room
- The Witcher

NOTĂ

Interfata CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezolutie de 800x600 si o adâncime a culorii de 16 biti. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfata poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât si sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configuratii, redactia LEVEL nu îsi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în functionarea interfeței și a aplicatiilor. Programele care au intrat în componenta LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redactia LEVEL. Totusi, editura nu îsi poate asuma nici o responsabilitate pentru functionarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) si BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicatiile de pe CD, vă rugăm să contactati telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENTIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezolutii minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biti si folosirea optiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.





LEVEL IULIE 2004

CUPRINS

news

UFO: Aftershock

Producător Altar Interactive **Distribuitor** Cenega Publishing **Data lansării** toamna 2005 **On-line** N/A



Într-o zi frumoasă de vară, mai exact în data de 15 iunie, capitala Cehiei a fost martora unui eveniment important pentru vânătorii de extratereștri. Din păcate, nu a fost vorba despre o disecție al cărui personaj principal să fie un marțian, ci de un simplu (la prima vedere) contract. „Fițuica" a fost semnată de către Cenega Publishing și Altar Interactive (cu sediul in Brno, Cehia). Obiectul contractului este distribuția, începând cu toamna lui 2005, a unui sequel al lui UFO: Aftermath, un joc urât cu pasiune de unii, dar iubit de Locke și de (mai) mulți alții. Noul joc se va numi UFO: Aftershock și va continua unul dintre finalurile poveștii din primul UFO cehesc. Mai pe scurt, oamenii au fost „convinși" de extratereștri că Pământul ar duce-o mai bine în mâna acestora din urmă. Ca urmare, alienii au demarat un proiect în urma căruia Pământul ar fi devenit Domnul Pământ (un organism viu și vesel nevoie-mare), iar oamenii au fost trimiși la plimbare. Pe un satelit artificial construit chiar de către extratereștri. UFO: Aftershock începe cu mulți ani după aceste evenimente. Sistemul de susținere a vieții pe satelitul artificial dă rateuri, extratereștrii tac mâlc și, cel mai important, nimeni nu știe ce s-a ales de Pământ și de cei care au ales să rămână acolo. Punct.



De aici încolo urmează o listă cu promisiuni pe care vi le redăm întocmai. Una la mână, stilul de joc al lui UFO: Aftershock va aduce îmbunătățiri substanțiale față de UFO: Aftermath (nu zău!), un exemplu concludent fiind sistemele SAS (Simultaneous Action System) și RPG. Care vor fi bibilite primele. În rest, aceleași chestii cu care ne îmbie majoritatea sequel-urilor. Inamici și arme noi, tehnologii de ultimă oră și ..."other new features" (imediat ce le aflăm, o punem de un preview suculent). Până atunci, mulțumiți-vă cu două artwork-uri și cu o dată de lansare incertă, ce se situează undeva prin toamna lui 2005.

■ cioLAN

LEVEL TOP 10

IUNIE 2004*

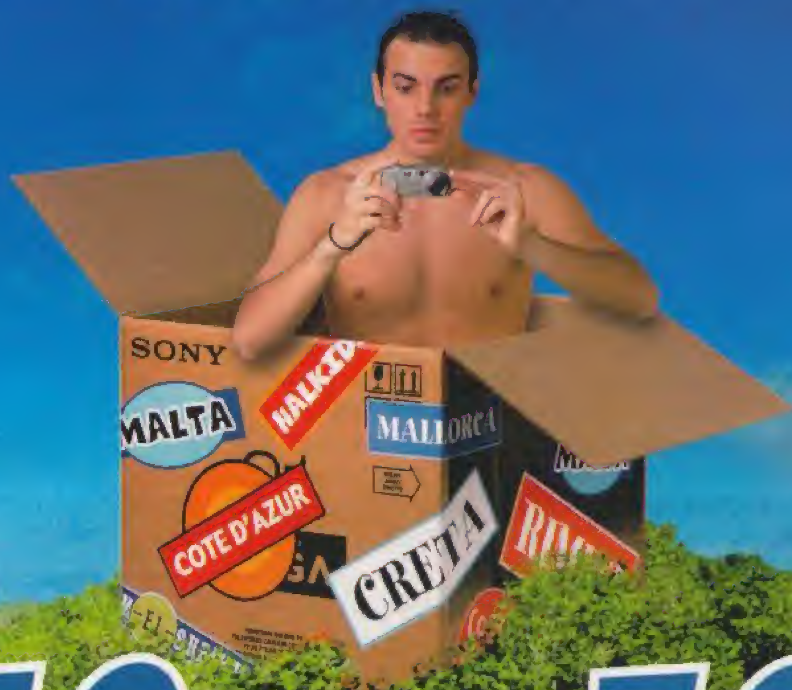
1. Star Wars - Knights of the Old Republic	168
2. Far Cry	140
3. Unreal Tournament 2004	130
4. Hitman: Contracts	120
5. Need for Speed Underground	119
6. Syberia II	79
7. Painkiller	51
8. Manhunt	29
9. Battle Mages	14
10. Singles: Flirt up your life	7

*preluat de pe www.level.ro

EA, O COMPANIE MULT PREA SCUMPĂ

Gigantul media Viacom (CBS, Paramount, MTV etc.) a declarat că dorește să intre în industria jocurilor și caută o firmă de distribuție pe care să o cumpere. Și cum Viacom nu se uită la pârliți, prima lor opțiune a fost Electronic Arts, 'a mai mare firmă de distribuție din domeniu. Tratativele s-au oprit însă înainte de a începe pentru că EA nu e de vânzare decât dacă ai 20 de MILIARDE de dolari. Ceea ce este mult prea mult chiar și pentru unii ca Viacom.

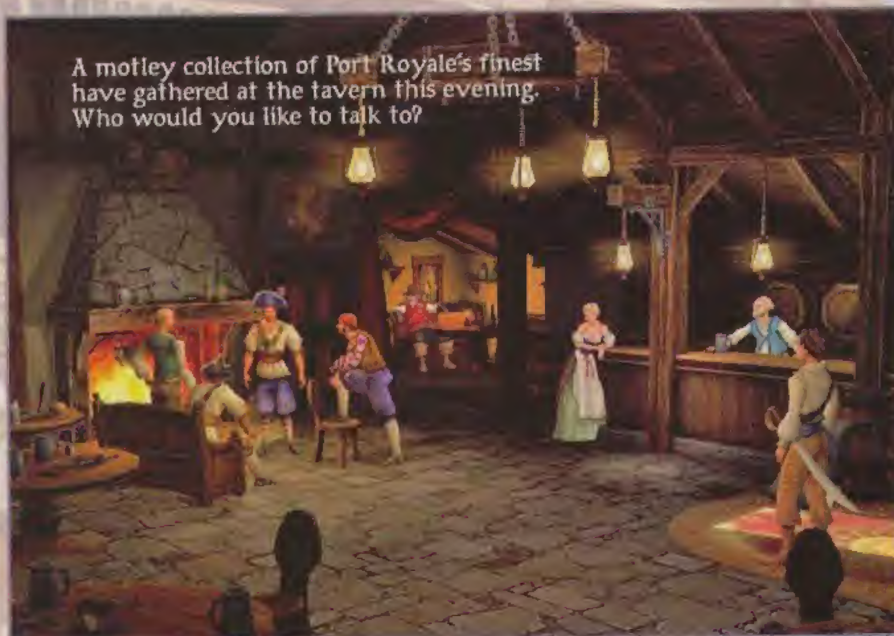
Așa că respectivii au fost nevoiți să înghită în sec și să își mute privirile altundeva. Cine va fi următorul?


SONY
MALTA
HALKID
MALLORCA
COTE D'AZUR
CRETA



Sid Meier's Pirates

Producător Firaxis Games **Distribuitor** Atari **Data lansării** trim IV al anului 2004 **On-line** www.atari.com/pirates/



Ahoy, matey!!! După două zile de Sea Legends și patru stacane de grog, m-a apucat dorul de un alt clasic al jocurilor cu pirați. Întâmplător, mi-am adus aminte de o zi rece de aprilie în care Mitza, Piratul celor 7 mări, acest Barbă Neagră al redacției, ne-a răpit sticla de suc și a cerut o răscumpărare grasă. Nu întâmplător, în aceeași zi, același Mitza dăduse în mintea piraților în urma unui comunicat care ne anunța că Sid Meier a lăsat construirea civilizațiilor pe seama altora și s-a apucat de piraterie. Mai exact, prolificul Sid Meier a fost lovit de o nostalgie cruntă și s-a hotărât brusc să reediteze un succes mai vechi, pe numele lui Pirates! La mai mult de o lună după acest anunț (și câteva screenshot-uri piraterești), pirații lui Sid Meier au primit și un site, unde o duzină de screenshot-uri fioroase beau grog cot la cot cu un regiment de știri acompaniate de o mână de informații extrem de utile și însetate de sânge de gamer nevinovat.

Bucuroși de aceste vești, eu și colegii mei de la redacție am pus mână de la mână și am strâns un cufăr plin de giuvaericale cu care am răscumpărat din mâna piraților câteva informații (și poze) ținute ostatice de The Fearsome Pirate Sid Meier. Și de site-ul său. În primul și în primul rând, se pare că vom avea parte de o groază de questuri și questulețe importante sau nu care, luate împreună, vor face deliciul amatorilor de neliniaritate (greu cuvânt). Nu vor lipsi nici luptele navale, abordajele și toate acele „mici" lucruri care definesc viața de pirat. Până nu uit... pentru o mai bună experiență piraterească, veți avea la dispoziție nici mai mult nici mai puțin de 27 de tipuri de „bărcuțe", pe care să le scufundați sau să le conduceți în luptă. În plus, veți putea participa și la lupte crâncene între căpitani, căpitan și echipaj și așa mai departe, lupte în care veți putea folosi majoritatea armelor vremii. Și dacă bogăția și faima nu vă vor fi de ajuns, veți putea face curte fiicei vreunui guvernator, pe care o veți impresiona cu bărbăția, dar și cu gingășia voastră. Sau cu talentele voastre de dansator.

Nu mă avânt să dau informații despre grafică, deoarece screenshot-urile răspândite pe această pagină sunt mai mult decât suficiente pentru a vă face o părere.

Acestea fiind spuse, mă duc să-i abordez biroul lui Koniec. Yo, ho, ho! and a barrel o' rum!

■ cioLAN





SE VOR LANSA

IULIE 2004

1. Uru: Complete Chronicles	Ubisoft
2. Uru: The Path of the Shell	Ubisoft
3. Combat Mission Anthology	CDV
4. Spider-Man 2	Activision
5. Aura: Fate of the Ages	DreamCatcher
6. Creatures - The Albian Years	Fusion Labs
7. eJay Mix CD Producer	Empire
8. Yeti Sports Deluxe	JoWooD
9. Army Men: Sarge's War	Take 2
10. Silent Storm Gold	JoWooD

NI SE PREGĂTEȘTE UN NOU TES?

Pe pagina de angajări a lui Bethesda Softworks s-au dat câteva anunțuri pentru un „world builder" și un programator. Aceștia ar urma să lucreze la următorul joc din seria TES, care este astfel indirect anunțat pentru PC și pentru următoarea generație de console. Având în vedere această ultimă bucățică de informație și știind că următoarea generație de console nu va fi disponibilă decât din 2006, presupun că data de lansare a lui TES IV va fi cândva în jurul acelui an.

Call of Duty: United Offensive

Producător Gray Matter Interactive
Data lansării toamna 2004
Distribuitor Activision
On-line www.callofduty.com/unitedoffensive/main.html

Cel de-Al Doilea Război Mondial, eroul principal al miilor de documentare, jocuri, dezvăluiri surprinzătoare, cărți, filme... și așa mai departe... se va întoarce pe calculatoarele noastre chinuite de miile de nemți, japonezi, ruși, americani, englezi și ce alte nații și-au mai făcut veacul pe acolo. De data aceasta, WW2 ne va fi vândut sub forma unui add-on al celebrului, minunatului, strălucitorului, mirobolantului, treideului Call of Duty.



Din câte ne povestesc cei de la Activision, Call of Duty: United Offensive va veni cu o nouă campanie single player unde, americani fiind, veți elibera un orășel belgian de armata germană „eliberatoare", veți juca un rol important (de partea armatei britanice) în invazia Siciliei și, într-un final, veți lua parte la cea mai mare bătălie de tancuri din istorie (la Kursk, înrolați în armata sovietică). În bătălia pentru supraviețuire veți fi ajutați de noi arme și aptitudini, despre care, momentan, nu ni s-a spus mai nimic . În plus, United Offensive va mai aduce alte hărți și moduri de multiplayer (Capture the Flag și Domination). De producerea add-on-ului se va ocupa Gray Matter Interactive, pe care-i știți din Return to Wolfenstein.

Data oficială de lansare este situată undeva în toamna anului 2004. Bucurați-vă de vacanță cât mai puteți. Nu de alta, dar va trebui să fiți odihniți când veți intra în luptă.

■ cioLAN

GoldenEye: Rogue Agent

Producător EA Los Angeles | Distribuitor Electronic Arts | Data lansării toamna 2004 | On-line www.ea.com

Electronic Arts ne pune în fața unei dileme: de ce să salvezi lumea când poți să o stăpânești? Chiar așa... mai ales dacă ești un fost agent 00, dat afară de la MI6, care este recrutat de Auric Goldfinger. Jucătorul va intra într-un război dur pentru controlul asupra lumii „subterane" din universul James Bond. Pe parcurs, unul dintre ochii naturali ai personajului este înlocuit cu un GoldenEye :), sintetic. GoldenEye: Rogue Agent va fi un FPS produs de EA Los Angeles pentru console și se anunță cel puțin interesant. Și încă ceva, ca detaliu picant: modelele personajelor sunt realizate de Rene Morel (a lucrat la filmul Final Fantasy), iar „garderoba" poartă semnătura Kym Barrett (seria Matrix, Titan A.E.).



Rene Morel a avut mult de furcă la realizarea acestor modele, deoarece el a avut grijă ca fiecare personaj să arate excelent și după ce orice idiot se bagă să-și modifice fiecare amănunt al fizionomiei după cum vrea mușchiul lui. Același idiot va putea chiar să aleagă ce fel de ochi sintetic să-și înfigă în cap sau în ce atribute să exceleze. După ce va alege, cu cap, toate aceste lucruri, agentul 666 va trebui să caftească o grămadă de inamici inteligenți, care sunt conduși de E.V.I.L. AI™ engine, ce promite multe.

■ Koniec





HIDDEN & DANGEROUS 2 EXPANSION

Gathering va lansa în această toamnă un nou expansion pentru Hidden & Dangerous 2. Expansion-ul se va numi Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron și va avea nouă misiuni noi single player în patru locații noi, plus posibilitatea de a le juca pe toate în mod cooperativ pe Internet. Vor mai fi trei moduri noi deathmatch și două hărți pentru multiplayer de cel mult 32 de jucători. Printre noile arme se numără Panzershreck și tunul PAK40.

MOTOGP 3

THQ și Climax au anunțat că lucrează la cel de-al treilea joc din seria MotoGP: Ultimate Racing Technology, știre ce ne bucură nu numai urechile, ci și ochii. Astfel, pleoapele îmi tremură de nerăbdare să vadă ce o să mai reușească să facă băieții ăia de la Climax, pentru că ce ne-au arătat până acum (MotoGP 1 și 2) ne-a lăsat cu gura căscată și cu ochii umezi. Jocul va fi lansat la sfârșitul anului viitor (prin septembrie - octombrie), pentru Xbox și PC.

Shellshock: 'Nam 67, amânat până în toamnă

Producător Guerilla	Distribuitor Eidos	Data lansării toamna 2004	On-line www.shellshockgame.com

Eidos tocmai ne-a anunțat că shooter-ul pe tema Vietnam pe care urma să-l lanseze luna aceasta a fost amânat până în toamnă, pe motiv că „industria jocurilor se mișcă foarte greu pentru moment". În plus, tradițional deja, vara nu este cea mai strălucită perioadă pentru vânzarea de jocuri. Decizia de amânare se aplică tuturor variantelor de Shellshock: 'Nam 67 (PS2, PC, Xbox). Situația este oarecum ciudată, deoarece Thief – Deadly Shadows și Hitman: Contracts au înregistrat vânzări cel puțin în limita așteptărilor pe piața americană, iar primele reacții în cazul Thief – DS de pe piața europeană (unde jocul a fost lansat pe 11 iunie) tind să demonstreze performanțe notabile. Totuși, decizia de amânare a lui Shellshock: 'Nam 67 rămâne irevocabilă. Prin urmare, vom lupta prin vegetație luxuriantă și printre booby trap-uri vietnameze doar în toamna lui 2004.



Pe lângă toate acestea, a mai fost anunțat și soundtrack-ul jocului și țin să vă spun că era anilor '70 are un come back de milioane. Nume ca Percy Sledge, Sonny and Cher, Roy Orbison, The Monkees, The Small Faces, John Lee Hooker și The Troggs ne vor delecta cu muzica lor pașnică, ce se potrivea de minune perioadei respective. Cine nu a văzut Plutonul și nu a fost izbit de muzica ce răbufnea din buncărele unde soldații americani mai trăgeau câte o pipă și își citeau scrisorile de acasă? Cine nu a fost impresionat de diferența incredibilă între ce cântau oamenii de acasă și ce trebuiau soldații să facă în Vietnam?

■ Koniec





SPLINTER CELL 3 DEVINE ON-LINE

Ubisoft și-a dat seama cât de tare ar putea fi gameplay-ul din Splinter Cell 3 și se gândește să-l îmbunătățească adăugându-i și un multiplayer de zile mari. Așa că a cumpărat licență pentru un multiplayer middleware technology de la o companie numită Quazal. În acest fel, nu avem decât de câștigat, dacă ne gândim ce dezamăgire a fost la noi în redacție când în Pandora Tomorrow nu puteau juca decât patru inși deodată.

DOOM 3 VINE ÎN ROMÂNIA

Un foarte entuziasmat Mike ne trimite un comunicat de presă prin care Best Distribution este uns drept distribuitor unic în România pentru DOOM 3. Detaliile interesante vin însă de abia după aceea, pentru că jocul va avea manualul în limba română și (asta e important) va avea un preț redus, gândit pentru piața românească. Este vorba de 29.9 EURO + TVA, adică mai puțin de 1,500,000 de lei (inclusiv TVA).

Noi mai vrem să știm doar atât: CÂND?!

Spider-Man 2 The Game

Producător Activision **Distribuitor** Activision **Data lansării** 10 iulie 2004 **On-line** www.activision.com/spider-man

Spider-Man 2 The Game (www.activision.com/spider-man) este primul joc produs de Activision și distribuit în România de Best Distribution.

În strânsă legătură cu filmul – Spider-Man 2 The Movie – Activision se pregătește să lanseze un nou joc ce îl are în centru pe Peter Parker, faimosul super erou, fost băiat cuminte și cam tocilar, care a fost mușcat de un păianjen modificat genetic.

Spider-Man 2 The Game se va petrece în New York. Jucătorul va putea alege propria cale de a lupta împotriva răului (reprezentat de tot soiul de infractori, dar și de amenințătorul Doc Ock). Spider-Man 2 The Game va fi lansat la





începutul lunii iulie 2004 și va fi disponibil și în România în magazinele de profil începând cu 10 iulie 2004. Sloganul jocului („Poți merge oriunde. Poți face orice") reflectă perfect modul în care se vor desfășura lucrurile în Spider-Man 2 The Game, cu o grafică 3D bine realizată și detaliată, cu posibilitatea de a „zbura" între clădiri agățați de un fir de pânză de păianjen și cu un soundtrack pe măsură. Gameplay-ul permite libertate absolută de mișcare și de decizie, iar luptele corp la corp promit să fie cel puțin spectaculoase. În plus, mișcările specifice Omului Păianjen (mersul pe pereți verticali, „zborul" agățat etc.) vor face deliciul tuturor fanilor acestui faimos personaj inspirat din revistele de benzi desenate Marvel.

Spider-Man 2 The Game va fi disponibil din 10 iulie 2004 pentru PC (29,9 EURO + TVA), Sony PlayStation 2 (41,9 EURO + TVA), Microsoft Xbox (41,9 EURO + TVA), Nintendo GameCube (41,9 EURO + TVA) și Nintendo Game Boy Advance (37,5 EURO + TVA). Jocul va fi în limba engleză, însă manualul Spider-Man 2 The Game a fost tradus și va fi disponibil în limba română.

■ **Koniec**



UBISOFT INTRĂ ÎN POLITICĂ

Ubisoft a semnat un acord cu Stardock Entertainment pentru a distribui The Political Machine. Jucătorii vor prelua rolul unui șef de campanie pentru alegerile prezidențiale și vor trebui să strângă fonduri, să facă reclame și să apară la știrile TV. The Political Machine va fi lansat în această vară pentru PC.

ALEXANDER THE GREAT

Deep Silver lucrează la Alexander the Great pentru PC. Jocul va fi o strategie 3D în timp real și va pune jucătorul la conducerea unei oști de soldați macedoneni. Dezvoltarea jocului va fi încheiată pe undeva prin noiembrie, imediat după aceea având loc și lansarea acestuia.

Preliminariile World Cyber Games din România

În zilele de 28, 29 și 30 mai, în cadrul complexului expozițional Romexpo din București s-au desfășurat preliminariile din România pentru World Cyber Games 2004. În finale au ajuns cele mai bune 48 de echipe pentru concursul de Counter-Strike, cei mai buni 48 de jucători de FIFA 2004, 32 de jucători de NFS și Starcraft, 24 de Warcraft III și 16 meseriași în UT2004.

Câștigătorii :

La **Counter-Strike**, echipa The Elder Gods (TeG), cu următoarea componență: TeG-PeRRy (Mircea Valentin Predut) (cl), TeG-Gheros (Cristian Ionuț Ghezea), TeG-FloPp (Alexandru Mihnea Hansa), TeG-Darkghost (Adrian Florin Lazăr Boea), TeG-Creature (Taofik Jawich).

Concursul de **FIFA 2004** a fost câștigat de către TeG-Gica (Soare Marcian-Alin).

Concursul de **Starcraft: Broodwar** a fost câștigat de către TeG-Shamanul (Ciurescu George).

La **Warcraft III: The Frozen Throne**

1. TeG-Bird
2. King.Crimson[pg]
3. TeG-Orly (Orlando Ispas)
4. TeG-Rushmeplz

La **Need for Speed: Underground**

1. MadHatter980 (Ioniță Paul Alin)
2. RDCenemy (Rădulescu Dragoș Cristian)
3. LuCiddd (Lucian Ispas)

Unreal Tournament 2004

1. TeG-ppasarel (Banaseanu Cristian)
2. TeG-Ucs (Ciobanu Andrei Mihail)
3. TeG-rhw (Ciobanu Vladimir Gabriel)

Câștigătorii vor forma echipa națională ce va reprezenta România la marea finală World Cyber Games 2004, ce se va desfășura la San Francisco, în SUA, în perioada 6-10 octombrie 2004, competiție dotată cu premii în valoare de 400.000 $, la care vor participa reprezentanții a peste 60 de țări.

■ Koniec



Semnificația simbolurilor

 Demo pe CD
 Imagini pe CD
 Wallpaper pe CD
 Film pe CD
 Patch pe CD
 MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

FII UN STAR!

După lansarea din decembrie a serviciului Star Company destinat clienților business, Orange România lansează acum Star Name, primul serviciu de apelare personalizată destinat clienților mass market din România.

Prin intermediul acestui serviciu, orice abonat sau utilizator PrePay poate fi contactat de către un grup predefinit de clienți Orange prin intermediul unui cod care trebuie format în locul numărului standard de telefon. Orice „nume" ales de către un client se traduce numeric și poate avea între 4 și 13 caractere/cifre, precedate de tasta asterisc (*). De exemplu, dacă un client își dorește codul *alex, acesta format pe tastatura telefonului devine *2539.

Activarea serviciului se poate face sunând la Serviciul Clienți la 411 pentru abonați și 444 pentru utilizatorii PrePay, după care se accesează adresa web www.star.orage-gsm.com/starname pentru a defini grupul de apelanți. Taxa de activare a serviciului Star Name este 5 USD, iar abonamentul lunar 1USD. Inițial, grupul de apelanți este format din 10 persoane și se poate extinde sau modifica până la maximum 30 persoane.

Yves Gauthier, Director Comercial Orange România a spus: „Acest serviciu se adresează în special tinerilor care vor să comunice într-un mod original și simplu."

SINGLES: THREESOMES

După ce Life Sim-ul a devenit Softcore Sim și i s-a pus numele Singles, Deep Silver are în plan încă un Voyeur Sim, tot sub sigla Singles. Jocul care va cultiva castraveți în pantalonii adolescenților însetați după dragoste, fie ea și virtuală, se va numi Singles: Threesomes și va scoate... ahem... sânul la lumină în aprilie 2005.

MAGAZINUL PLAYMORE SE MUTĂ

„Din motive obiective, magazinul Playmore, prezentat în numărul trecut al revistei LEVEL, nu se mai deschide la Unirea Shoping Center. Stați liniștiți! Se va deschide! Urmăriți viitorul număr al revistei sau pagina www.playmore.ro pentru a afla noua locație."

Dacă mai sunt printre voi indivizi care nu știu despre ce este vorba, apăi trebuie să aflați că Playmore este... ahem... va fi un magazin ce se va ocupa cu închirierea de jocuri unor amărâți ca noi, care nu au destui bani pentru a cumpăra un joc original. Nu disperați, magazinul se va deschide și vă va da jocurile la prețul unui snop de pătrunjel.

preview

Battlefield 2

„...over 100 players in some of the largest online battles on the PC..."

Nu există pe lumea asta jucător pasionat de shooter-e care să nu fi auzit de Battlefield 1942. Este unul dintre cele mai bune jocuri cu împușcături ale vremurilor noastre, ce a introdus noi concepte asupra modului de joc și asupra strategiilor militare ce trebuie aplicate în asemenea jocuri. Nu trebuie să reamintesc rolul bine determinat al fiecărei unități prezente în joc, unde fiecare știe ce are de făcut și care, fără o completare bine gândită, poate duce jocul de râpă. Evident, despre acest joc nu se poate vorbi decât din punct de vedere al multiplayer-ului, deoarece jocul în single player nu are nici o valoare. Cele mai frumoase momente din acest joc erau când legăturile între coechipieri funcționau la marele fix, mai ales pe cale urlată dacă sunt unii lângă alții, și duceau la rezultatele scontate. Legăturile făcute în cadrul echipei între cei care atacau per pedes, cu tancuri sau mașini și cu avioane făceau deliciul multor partide de joc.

Iată că acum ni se pregătește ceva pe o scară mult mai largă. Când au observat că principiul care stă la baza acestui joc a prins la public, EA și Digital Illusions au scos repede câteva add-on-uri sau chiar stand alone-uri care le-au adus și mai mulți bani, dar deja lumea știa la ce să se aștepte. Drept reacție din partea producătorului, iese comunicatul de presă care anunță că se lucrează la un Battlefield numeros dos, care va face ca lumea să se oprească în loc și ca soarele să cadă de pe cer. Lucru și mai bun, comunicatul de presă era însoțit și de niște poze, astfel dându-mi acum posibilitatea de a scrie preview-ul de față. Că cine a mai văzut preview fără poze?

„...in some of the most notorious hot spots around the world..."

După cum ne așteptam, Battlefield 2 se va axa, la fel ca și predecesoarele sale, pe jocul în multiplayer, campaniei de single player acordându-i-se foarte puțină importanță. Lucrul acesta este cât se poate de normal, deoarece într-o bătălie de proporții, ce implică peste o sută de participanți la luptă, calculatorului i-ar fi imposibil să controleze fiecare trupă în parte, ba mai mult, să se modeleze după stilul nostru de joc. Așa că, EA și Digital Illusions se pregătesc să ne arunce, din nou, un joc făcut special pentru multiplayer.

Noutățile care ni se promit față de predecesoarele sale sunt multiple. În primul rând, perioada de timp se schimbă și vom fi puși în fața unor conflicte pe care noi le cunoaștem îndeaproape, deoarece au loc chiar acum, în lumea zilelor noastre. Așadar, factorul implicare va fi mult stimulat, iar fiecare își va da interesul și va încerca să câștige nu doar pentru a câștiga un joc, ci și ținând cont de principiile sale.

Acțiunea jocului ne va purta prin unele dintre cele mai fierbinți puncte ale globului și ne vom putea implica în bătălii de o amploare incredibilă, pe care unele le-am văzut în direct la televizor. Vom avea de ales între trei facțiuni, care se vor bate pentru supremația pe câmpul de luptă. Vor fi la putere, după cum era și normal, americanii. Următorii pe listă sunt



Sper ca șoferul ăla să vadă bine



Băăă, d-aici văd unde stau!

chinezii, iar cea de-a treia parte implicată în conflict este nou-formata Middle East Coalition. Un singur lucru mă face curios: dacă se urmăresc evenimente care au avut loc, cine naiba aparține de această coaliție a Orientului Mijlociu? Și mă mai face curios încă un lucru: ce legătură are China cu toate caftelile care au avut loc în ultima vreme în lume?

Cred că toată ideea constă în introducerea a două, trei pac-pac-uri mai importante, care într-adevăr au avut loc pe undeva pe planeta asta, iar restul vor fi ceva conflicte pe baza unor neînțelegeri virtuale între nişte națiuni la fel de virtuale. De fapt, pe noi ne interesează prea puțin acest lucru, iar despre adevăratele bombonele aruncate de EA urmează să vorbim imediat.


Să moară Allah!



„...30+ vehicles to engage in major conflicts..."

Dacă au existat niște nemulțumiți care s-au plâns de numărul de vehicule și de arme prezente în seria Battlefield, de acum încolo nu vor mai avea de ce să se vaite. Doar numărul vehiculelor puse la dispoziție este de peste treizeci, iar al armelor din arsenal nici nu se știe. Imaginați-vă ce nebunie o să fie pe câmpul de bătaie, unde se vor întâlni cele mai fioroase instrumente de ucis ale vremurilor noastre!

Dacă mai luați în calcul și faptul că mediul este făcut complet interactiv, iar materialele vor căpăta un indice de penetrare, apoi nici nu vă va mai trebui mâncare până nu veți verifica fiecare colțuleț al hărții pentru a vedea ce îi puteți face. Care este chestia cu indicele de penetrare (știu că deja v-a pufnit râsul)? De acum încolo, jucătorul va trebui să învețe care este diferența dintre a te ascunde de un inamic și a căuta un loc în care gloanțele să nu îl poată ajunge. Va trebui să țineți cont de grosimea peretelui în spatele căruia vă aflați și să nu stați liniștiți că dacă inamicul nu vă poate vedea, nici nu vă poate omorî.

Ce este interesant este noul mod Commander introdus în joc. În timp ce majoritatea oamenilor sunt pe câmpul de luptă, vor fi vreo doi, trei oameni care vor sta într-un buncăr în fața unei hărți strategice și vor direcționa atacurile trupelor împotriva punctelor slabe ale inamicului. În acest fel, haosul va tinde să dispară din atacurile a 50 de nebuni care urcă un deal strigând ceva de mamele inamicilor, ca la Plevna. Dacă totul merge bine, fiecare unitate crește în grad și orice soldat poate ajunge de la un simplu răcan la titlul de general. Aceste titluri nu vor fi doar onorifice, ci datorită lor veți putea folosi alte arme, evident mai bune, veți putea să vă personalizați mașinile, veți putea cuceri medalii și multe alte asemenea chestii de efect.

„...local boy rescues fish from drowning..."

Și acum că toate au fost zise, nu putem face altceva decât să stăm cu mâinile sub cap și să așteptăm să treacă anul pentru a putea să ajungem la gradul de general în trei zile. Cine spunea că e mare lucru să ajungi general, sigur nu a jucat Battlefield. Aaa... nici noi nu am jucat, dar știm că nu este un lucru așa de complicat, iar dacă mai știți să jucați și Counter, este un lucru deja rezolvat.

■ Koniec

Titlu	Battlefield 2
Gen	FPS
Producător	Digital Illusions
Distribuitor	EA Games
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	primăvara 2005
ON-LINE	N/A



Playboy: The Mansion

Nu e LEVEL, e Playboy!

Copilăria și drumul spre bărbăție ale fiecăruia dintre noi sunt marcate de două lucruri înălțătoare: berea și Playboy-ul. Iar cum din prima nu se poate face un joc (sau totuși... cine știe?), cei de la Cyberlore s-au gândit să ne aducă pe monitoare vremurile demult regretate ale tinereții lui Hugh Hefner. Și ce mai tinerețe a avut omul ăsta! Dar să-l lăsăm pe el cu plânsul și bocitul acestei tinereți și noi să ne vedem de fete... ăstea, treburile noastre.



Imperiul meu a fost clădit pe onoare, sacrificiu și... SUTIENE!!!

Ce să ne așteptăm de la un asemenea joc? Desigur că, în primul rând, va fi o desfătare cu femei frumoase. De fapt, nu doar frumoase, ci superbe de-a dreptul. Din cap până-n picioare. În al doilea rând, cică ar mai fi și o poveste și ceva misiuni, dar acestea sunt doar detalii minore. Adică ești nenea Hefner, dar mai tânăr, și te afli la cârma giganticului imperiu Playboy, asigurându-te că afacerea merge de la bine în sus. Iar pentru a fi sigur de treaba asta trebuie ca nimfele care vor câștiga un loc în paginile revistei și admirație în ochii cititorilor să fie alese una și una. Grea muncă, cere mult sacrificiu, dar este pentru Imperiu! Totul pentru IMPERIU!!!

Așadar, jocul începe în vila Playboy (de fapt, este VILA) pe unde se tot fâțâie playmate-uri și invitați, cu care Hef poate interacționa. Și în materie de playmate-uri vom avea 50 de modele reale... impresionat, nu? Iar dacă acestea nu sunt de ajuns, ne vom putea crea propriile modele. De asemenea, în joc vor mai fi sute de „celebrități" (după



Hopa, ce faceți fetelor?!



cum se laudă producătorii), printre care actori, atleți, comici, cântăreți, savanți etc. Și că tot am zis de VILĂ, pe lângă aceasta vom mai avea și piscină, sală de sport, teren de tenis, grădină zoologică, garaj... tot ce-i trebuie unui mare mahăr, ce mai!

Pentru fericirea sa și, implicit, pentru bunăstarea imperiului, Hef are nevoie de anumite satisfacții. Iar lucrurile care-l țin pe acesta cu zâmbetul pe buze și mâna pe afacere sunt distracția, educația, timpul liber, relațiile întâmplătoare, relațiile profesionale și relațiile romantice. Cum acestea din urmă nu sunt de-ajuns pentru atragerea celor mici și neinițiați, Playboy: The Mansion va conține și o porție serioasă de sex. Adică Hef, playmate-urile sau invitații își vor da frâu liber instinctelor primare și vor trece la consumarea „actului" oriunde vor găsi puțină intimitate. Urmează să vedem cât de mult sunt dispuși cei de la Cyberlore Studios și Ubisoft să ne arate (de exemplu, îți mai amintești experiența dușurilor din The Sims?).

Pentru a vinde revista, trebuie să oferi cititorilor exact ceea ce vor să vadă, adică o Esca, o Andreea Marin, chiar o Nikita câteodată! Iar pentru imortalizarea acestora au loc ședințele foto, care se desfășoară în locațiile de care dispui, locații menționate mai sus (eu totuși nu-mi pot lua gândul de la piscină: tricou + apă = ☺). În timpul acestor ședințe, vom trece la o perspectivă first-person și vom putea da indicații fetelor, ceva de genul: „mai la stânga... hai ușor... Ai grijă la vaza aia că e chinezească! Așa... acum dă-ți jos sutienul cu mâna stângă pe sub piciorul drept"... Ai prins ideea, nu? De asemenea, poți să îmbraci fotomodelele după cele mai extravagante gusturi și să le împopoțonezi cu cele mai exotice bijuterii.

Muncă grea

Pe lângă partea cu transpunerea voluptății feminine în poze cât mai artistice, mai este și partea de management. Adică poți stabili prețul revistei după bunul plac, lucru care va avea un impact imediat asupra cumpărătorilor – fapt care-ți va fi adus la cunoștință datorită statisticilor. Tot mulțumită statisticilor vei mai putea afla interesele norodului, și asta pentru a face revista pe placul cât mai multora. De exemplu, cum e acum Campionatul European din


Dă-i cu scrachu'!


Dacă înving, ce câștig?


Băi, mai încet că doarme șefu'!

Portugalia, va trebui să iei o căruță de interviuri lui nea' Puiu ca să te dumirească și pe tine odată de ce naționala stă de partea care nu trebuie a ecranului.

Un lucru care mi se pare interesant și m-a făcut să ridic o sprânceană este un „feature", pe numele său filozofia Playboy. Adică ar fi niște chestii de etică pe acolo, ca de exemplu toleranța sau libertatea personală, pe care dacă le promovezi vei fi recompensat. Mie-mi sună bine chestia asta... ție?

Pentru a duce la bun sfârșit această odisee a faimei și averii pe tărâmul impudorii va trebui să îndeplinești 12 misiuni, asta în modul „campanie". Iar cei cărora îngrădirile de orice fel nu le surâd vor avea și un mod de joc în care își vor stabili propriile obiective, pe care apoi vor încerca să le atingă de-a lungul mai multor luni sau ani.

Toate acestea se vor desfășura într-un mediu complet 3D, cu rotiri, zooming și toate cele. Din câte se poate vedea din screenshot-urile puse la bătaie de producători, grafica pare a fi ceva în genul Singles, numai că aici personajele au unele proeminențe cam ascuțite (adică-s pătrățoase de-a dreptul personajele ăstea!). Totuși, mai este timp până la lansare, așa că se pot face îmbunătățiri substanțiale la acest capitol.

Oare mai e ceva de spus?

Despre un asemenea joc, în nici un caz. Este clar ce vrea, cui se adresează și că trebuie să ai o anumită vârstă ca să-l cumperi. Asta nu înseamnă că nu poți face rost de el (știi tu, tipul acela bărbos cu papagal pe umăr care ți-a furnizat și Misterele Laurei).

În concluzie, fie că ai dosite prin pod mormane întregi de reviste Playboy, fie că ești un Hefner latent, așteaptă jocul acesta cândva pe la sfârșitul anului.

■ **The Psycho**

Titlu	Playboy: The Mansion
Gen	Tycoon
Producător	Cyberlore Studios
Distribuitor	Ubisoft
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Nu
Data apariției	sfârșitul lui 2004
ON-LINE	www.arushgames.com/games/playboy



Silent Hill 4: The Room

Dai 100 și te faci „bine"!

Mi-ar plăcea o cameră cu o lumină albastră. A mea este undeva spre crem. Dar parcă mai mult mi-ar plăcea un albastru. Nu de-ăla deschis, ci un albastru puternic. Și mi-ar mai plăcea să fie un albastru difuz. La fel, mi-ar plăcea să nu am colțuri ascuțite în cameră. Nu de alta, dar mai ajungi acasă obosit și riști să te rănești. Ar trebui să fie totul moale, cu colțuri rotunjite și cu foarte puține obiecte. Nu-mi place îngrămădeala. Și aș mai vrea ceva: mobilă albastră, pătură albastră, lumină albastră, calculator albastru, pernă albastră și femeie albastră. Probabil că după două zile aș vomita de atât albastru, dar nu contează. Acum asta vreau. Dup-aia îmi fac verde. Sau galben. La roșu nu cred că o să ajung. Mai repede maro decât roșu. Roșul le place altora sau, mai bine spus, roșul se ține de unii ca râia de alții. Cam asta se întâmplă cu...

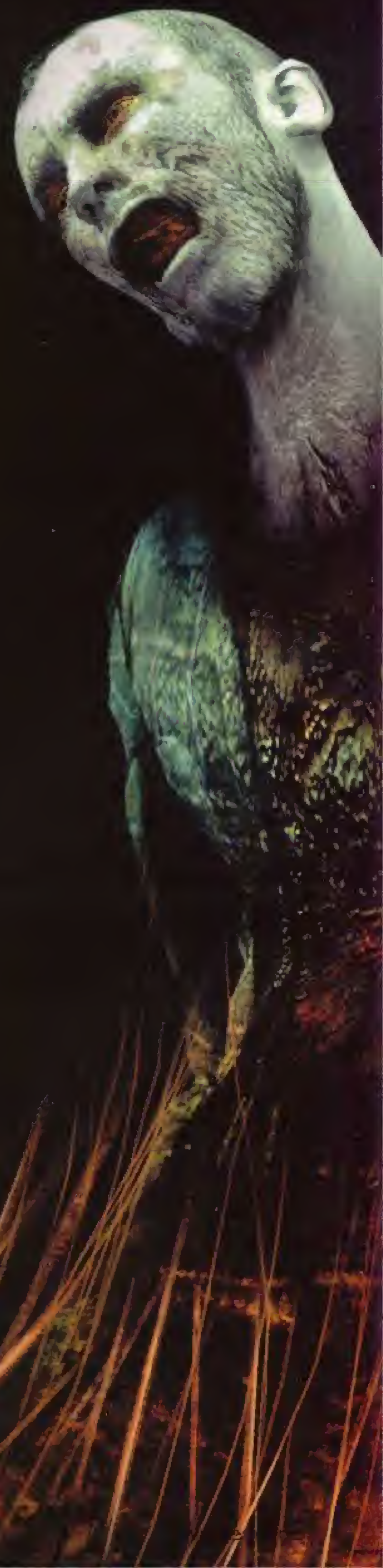
Henry Townshend

Probabil voi, cei care-mi citiți articolul acum, sunteți oameni normali, cu camere zugrăvite normal și fără tot felul de pretenții de-astea absurde. Pe de altă parte, poate sunt vreunii dintre voi cu camerele vopsite albastru. De asemenea, probabil că vă simțiți foarte bine în camera voastră, pe care nu ați schimba-o cu nimic în lume, decât poate cu vreo vilă cu cinci, șase camere la ieșirea din oraș sau cu o cocioabă suspendată undeva la marginea unui ocean. Ei bine, gândiți-vă că Henry este exact ca voi. Este un om care se simte cel mai bine și în siguranță la el acasă, în camera sa. Henry Townshend locuiește într-o cămăruță din Ashfield, la doar câțiva kilometri de Silent Hill.

Acum să vă întreb ceva. Câți dintre voi dorm pe-acasă? Ei, majoritatea, nu? În al doilea rând, câți dintre voi visează? Aici cred că răspunsul este unanim, chiar dacă cei mai mulți dintre voi nu-și amintesc ce. Ultima întrebare: câți dintre voi au coșmaruri? Hei, nu-mi vine să cred. Mai nici unul. Ascultați-mă pe mine: s-a dus cu huzurul, cu viața fără griji, cu liniștea din sufletele voastre, cu porumbeii albi și îngerii care vă ghidau visul. Bucurați-vă cât mai puteți de ele pentru că în curând coșmarurile vă vor invada camerele. Pocăiți-vă, curățați-vă sufletele, ajutați-vă apropiații pentru că nu mai este mult și vine Silent Hill 4. Da, da! Vine teroarea! Vine jocul care „vă va viola spațiul fizic și psihic pentru a crea cea mai terifiantă experiență gameristică" (citat aproximativ din Cheng)! Scăpare nu există pentru că toată teroarea se va petrece în propria voastră...

Cameră

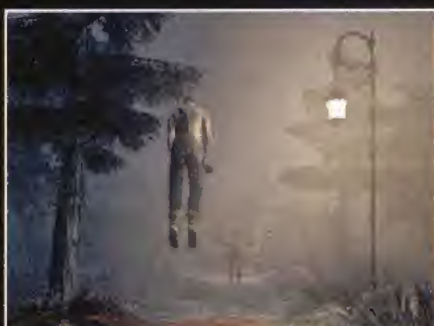
Henry se trezește dintr-un coșmar și descoperă, spre disperarea proprie, că nu poate părăsi apartamentul. Ușa spre exterior este puternic încătușată de lanțuri groase, bătută în zeci de mii de cuie și cu toate încuietorile blocate. Sunete ciudate vin dinspre baie, deși, după câte știa, nu mai locuia nimeni cu el de vreo zece ani, de când se mutase acolo. Neînfricat, eroul intră vijelios în baie să vadă care îndrăznește să-i folosească buda fără să plătească taxa de intrare. Ei bine, după cum știți, unul dintre marile mistere ale omenirii este unde se duc, hmm..., chestiile din budă după ce trageți apa. Henry nu a găsit acolo răspunsul la această problemă, rămasă încă neelucidată, deși zeci de savanți și-au stors creierii deasupra ei, dar a dat peste un mister mai mare decât aceasta. Din baie pornea un tunel ciudat care ducea direct în inima Întunericului.







Dansând cu morții!



Un om liber!



Se putea fără?

Lumile

De aici încolo intrați în Silent Hill-ul pe care, deja, cred că-l cunoașteți cu toții. Călătorind între realitate și lumea monștrilor din voi, Henry va trebui să deslușească ce se întâmplă de fapt prin rezolvarea a zeci de puzzle-uri și găsirea altor zeci și zeci de indicii. Noutățile sunt numeroase față de jocurile anterioare, deși jocul va respecta linia Silent Hill la care, i-aș ruga din suflet, să nu renunțe. Astfel, jocul va avea o poveste ciudată, cu o mulțime de întorsături și semnificații, cu interpretări după gusturi și posibilități. Se pare că va exista o alternanță între perspectiva first person pentru lumea reală și cea third person pentru cealaltă (întrebarea ar fi care-i reală și care-i cealaltă). În cele din urmă, cele două vor ajunge să se suprapună deoarece, evident, nu există decât o lume.

Monștrii sunt de categorie grea, iar, după cum era și de așteptat, atmosfera va fi teribilă. De fapt, producătorii doresc să obțină prin introducerea acțiunii din camera personajului principal un efect pe care eu l-aș numi un pic cam pervers. Adică, identificarea jucătorului cu personajul vă va influența cât de cât, astfel încât veți merge dintr-un sfert în sfert de oră la baie pentru a vedea dacă nu a apărut un tunel pe acolo, veți verifica ușa de la intrare să nu fie închisă definitiv sau, poate, în cele din urmă, veți ajunge să dormiți sub cerul liber numai să nu mai stați cu spaima-n voi.

La crearea atmosferei nu putea lipsi muzica superbă de care am avut parte și-n versiunile anterioare. Aceasta, combinată cu tot felul de efecte vizuale, va face din Silent Hill 4 cel mai bun joc al seriei de până acum. Sincer, eu așa sper să fie.

■ **Sebah**

Titlu	Silent Hill 4: The Room
Gen	Action/Horror
Producător	Konami
Distribuitor	Konami
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Nu
Data apariției	septembrie 2004
ON-LINE	www.konamityo.com/sh4/



The Witcher

Polonezii s-au dat la Aurora

După una dintre multiplele incursiuni prin țara lui Neverwinter Vodă, nu m-am putut abține să mă întreb ce s-a mai ales de Aurora, una dintre marile mele iubiri. Am cunoscut-o într-o noapte fierbinte de vară și alături de ea am petrecut multe nopți și mai ales zile. Într-o bună zi, frumoasa a dispărut și m-a lăsat cu o întrebare: de ce oare? (era și un cântecel pe tema asta, dar îl lăsăm pe mai încolo). Într-un târziu, am aflat că a fugit cu niște polonezi înstăriți care i-au promis marea cu sarea, luna de pe cer și un joc numai al ei. Cum nu avea unde să depoziteze câteva sute de mii de metri cubi de apă sărată, iar luna de pe cer i-o dădusem eu când ne-am cunoscut, jocul a fost factorul decisiv în fuga Aurorei.



Tehnicu'

Pe cei care deja caută poze compromițătoare cu mine și (această) Aurora, țin să îi anunț că încă nu s-au făcut, fiind vorba de o imposibilitate fizică. Aurora nu este hippioata din Vamă și nici vampa din vecini, ci motorașul grafic din spatele unui mare nume în lumea RPG-urilor, Neverwinter Nights. Niște leși (CD Projekt), care în timpul lor liber se ocupă cu distribuția de joace prin Polonia, încrezători în puterile magice ale respectivului engine, s-au apucat de The Witcher, un RPG care are sub capotă o versiune îmbunătățită și adăugită a motorului construit de mecanicii de la Bioware.


La apus de soare / Un zombie apare

Din câte am priceput eu, engine-ul a fost (sau va fi) astfel modificat încât să suporte o multitudine de shader-e (water effect, bump mapping, environment mapping și altele), un sistem avansat de umbre dinamice și multe alte acadele pentru nervul optic. Printre altele, polonezii noștri se mai laudă cu un engine fizic (Criterion's Karma Engine) din al cărui arsenal nu vor lipsi animațiile ragdoll. Aici o să zăbovesc puțin. În toate jocurile (pe care le-am jucat) care foloseau acest tip de animații, mi-a sărit în ochi lipsa de naturalețe a mișcărilor. Pentru a închide gura celor ca mine, CD Projekt promite că motion capture-ul va juca un rol foarte important în animarea personajelor care vor bântui prin lumea Witcher-ului. Totuși, nu mi-am putut reține un zâmbet când am citit că animațiile din timpul luptei vor fi realizate de un expert în arta melee-ului medieval (deși poate chiar există oameni care și-au dedicat viața mânuirii paloșului ca în vechime). Zâmbetul s-a transformat în hohot de râs când am aruncat un ochi prin trailer, unde un individ învârtea un paloș pe deasupra capului cu aceeași îndârjire și grație cu care eu învârteam un băț de alun când mă jucam de-a Robin Hood prin pădurile comunei natale. Dar să sperăm că maestrul în lupte medievale știe mai multe, iar în versiunea finală personajul va fi mult mai priceput în mânuirea săbiei.

Apocalipsa nordică

Acum că am terminat cu tehnicu', să îți povestesc puțin despre tărâmul fermecat prin care o să tai și o să spânzuri, denumit generic Northern Realms (puteau și ei să-i găsească un nume mai acătării... Siberia, de exemplu). Locuitorii acestei lumi sunt cei cu care ne-au obișnuit cei 15 ani de fantasy-uri, povești tolkienești și RPG-uri AD&D. Dwarfi, elfi, gnomi etc. Și oameni. Mulți oameni. În deplină comuniune cu natura, mai trăia și o profeție întâlnită în majoritatea jocurilor de gen. O profeție apocaliptică, deoarece s-a dovedit științific că, după WWII (care a acaparat trecutul), viitorul aparține Apocalipsei, cel mai iubit eveniment de la Big Bang încolo. Tot prin nord trăiește și personajul principal (The Witcher), un Van Helsing medieval, un omuleț


Menestrel, mi-e dor de „Râpa"

născut și crescut pentru a măcelări milioane de monștri nevinovați. Din fericire pentru firul epic al jocului, respectivul Witcher nu întreține relații de prietenie cu Apocalipsa și încearcă să o prevină cu orice preț (probabil vreo câțiva zeci de dolari, cât va costa jocul). Din lipsă de spațiu, nu mai intru în amănunte. Țin doar să menționez că The Witcher se inspiră din opera unui cunoscut (la ei) autor polonez de fantasy, Andrzej Sapkowski. Mai mult, pe site-ul oficial există un PDF de vreo 23 de pagini care te va lămuri cam ce poate Sapkowski ăsta. Însă tot ceea ce se va întâmpla pe acolo va urma un fir bine stabilit ce va asigura minim 30 de ore de joc efectiv și trei finaluri diferite.

Remember Codrii Cosminului

Întrebați de regulile care dictează conflictul (armat și spiritual), polonezii au răspuns senini că nu au folosit deja clasicul sistem D&D, ci și-au proiectat propriul sistem „simplu și ușor de înțeles". Cu toții știm ce înseamnă asta. H&S pe față. Dacă aveam dubii cu privire la genul de RPG din care va face parte The Witcher, acestea mi-au fost spulberate de mici cuvinte ca „action", „simple", „four attributes", strecurate pe ici pe colo prin comunicatele de presă. Lovitura finală mi-a fost administrată de un mic amănunt. The Witcher este singurul personaj care va putea fi controlat de mâna jucătorului. Ții minte orele pe care le petreceai încercând să găsești personajul perfect? Se vor transforma în cinci minute de uimire. Dar nu contează, de vreme ce gameplay-ul va fi simplu, interfața ușor



Witcher, prințul magiei albe



Pe o stâncă neagră, într-un vechi castel / Își ascute barda un Witcher mititel



de folosit, iar copiii fericiți și gata să dea un ban. Armele vor fi și ele destul de puține, accentul va fi pus pe sabia pe care The Witcher o cunoaște (și o folosește la cosit) de mic copil, iar arcul va fi unul dintre marii absenți. Noroc că ni se mai promit ceva vrăji, că altfel mă credeam în fața unui alt Gladiator sau Knights of the Temple. Mai multe informații privind sistemul de skill-uri și de level-up nici că ne-au fost oferite. Doar un fad „jucătorul va câștiga experiență din lupte și din quest-uri". Măcar atât. Că tot vorbeam despre lupte, numărul de monștri nu a fost confirmat, dar ni se promite că vor fi îndeajuns de mulți încât să justifice cele 30 de ore de joc promise.

Viitorul începe mâine

Per total, deși începutul a fost optimist, sfârșitul (pentru mine) e unul destul de trist. The Witcher va fi un Action-RPG lipsit de profunzimea unui Baldur's Gate sau a unui Neverwinter Nights. Cineva se întreba pe forum care va fi viitorul RPG-urilor. Spre bucuria celor mici și (sau) lipsiți de răbdare, acesta va fi viitorul. Eye-candy și acțiune cu carul.

■ cioLAN

Titlu	The Witcher
Gen	Action/RPG
Producător	CD Projekt
Distribuitor	CD Projekt
Procesor	2.0 GHz
Memorie	256 MB
Accelerare 3D	minimum GeForce 4
Multiplayer	Da
Data apariției	N/A
ON-LINE	www.thewitcher.com



Interviu

Omul care ne-a adus Diablo și Starcraft vorbește despre noul său proiect

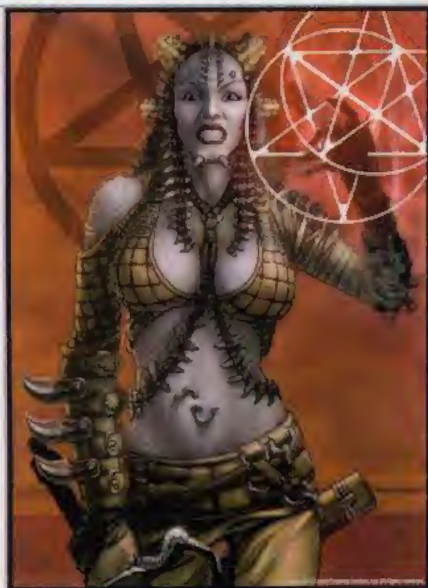


Bill Roper, fondator Blizzard North și Flagship Studios

Interviu cu Bill Roper – Flagship Studios

Oricine a pus mâna pe un PC știe cine e tipul ăsta. Ați avut cu toții ocazia să-i jucați jocurile și i-ați mulțumit cel puțin o dată pentru ele, chiar dacă nu-i știați numele. Vi-l prezint pe Bill Roper, fondatorul Blizzard North și omul din spatele seriei Diablo și Starcraft, jocuri care sunt jucate de foarte mulți gameri și acum și care au influențat industria jocurilor. Însă Bill nu mai lucrează la Blizzard (dacă nu știați), el formându-și propriul studio de producție (Flagship Studios) alături de alți câțiva co-fondatori ai Blizzard-ului. Am reușit să obținem (deh, nu noi, ci colegii noștri turci de la LEVEL, mai exact Sinan Akkol, redactorul-șef LEVEL Turcia) o întâlnire cu Bill Roper la E3-ul din acest an și l-am asaltat cu întrebări despre noua sa firmă și despre proiectele de viitor.

LEVEL: Foarte multă lume (importantă) de la Blizzard a plecat odată cu dumneavoastră. Credeți că Blizzard mai are încă forța să producă jocuri de calibru precum Starcraft sau Diablo, cu toate aceste pierderi? Sau va încerca să se folosească cât mai mult de numele pe care și l-a făcut până acum și de jocurile pe care le are deja scoase pe piață?


Arată bine piercing-ul ăla

Bill: Cred că vor avea succes cu noile proiecte. Spre deosebire de ce s-a întâmplat în alte companii, plecarea noastră de la Blizzard s-a desfășurat fără probleme, ca între prieteni. Încă ne mai strângem în unele zile să luăm masa împreună sau să vedem un meci de baseball. Cum drepturile pentru Diablo și Starcraft încă mai aparțin Blizzard-ului, orice joc care va fi scos în cadrul acestor serii va fi cu siguranță produs de către ei. Și nu am nici cea mai mică îndoială că vor reuși să mențină același standard de calitate ca și până acum. Încă mai sunt foarte mulți oameni extrem de talentați la Blizzard, pe care îi știu de mult timp.

LEVEL: Interviul are loc în standul Namco (cei care au semnat contractul de distribuție cu Flagship Studios – n.r.), ceea ce e un lucru foarte interesant, având în vedere că Namco a fost din totdeauna o companie orientată exclusiv pe jocuri pentru console. Asta înseamnă că v-ați reorientat spre piața de console?

Bill: Nu, e tocmai invers... Contractul de distribuție cu Namco l-am semnat pentru primul nostru joc, care va fi exclusiv pentru PC. Motivul pentru care am ales Namco a fost decizia lor de a intra pe piața de jocuri pe PC. Konami și Capcom, cei mai mari rivali ai lui Namco, intră și ei încet pe această piață, iar Namco nu a vrut să fie lăsată în urmă. Așa că ne-au ales pe noi ca să le facem introducerea pe această piață. Probabil că le-a plăcut numele companiei (flagship = stindard, navă amiral). Drept urmare, primul nostru joc va fi și primul joc al lui Namco pe PC.

LEVEL: Acum să vorbim despre noul vostru proiect. Ce ne puteți spune despre el? Sunt sigur că oricine a jucat Diablo sau Starcraft va fi foarte curios să afle detalii despre el.

Bill: Nu îți pot spune prea multe despre

noul joc în momentul acesta. Nici măcar numele... Dar pot să îți garantez că va depăși până și așteptările celor mai înrăiți fani ai noștri.

LEVEL: Am observat un mic stand chiar la intrarea în camera în care ne aflăm. Și judecând după artwork-urile care erau afișate acolo, presupun că jocul va fi plasat într-un univers techo-gothic...?

Bill: (Zâmbește) Într-adevăr, pregătim un joc în care veți putea găsi atât magie, cât și tehnologie.

LEVEL: Puteți măcar să-mi dați un indiciu despre ce fel de joc e, ce gen?

Bill: Va fi un RPG, plasat într-un univers imens și foarte întunecat, unde binele și răul sunt despărțite de o linie foarte evidentă. Separarea „alignment"-ului personajelor și al evenimentelor într-un mod atât de evident a fost decizia mea. În Starcraft, de exemplu, personajele erau foarte „sensibile" la schimbare, un vechi erou putând să se transforme într-un inamic, iar cineva pe care îl considerai adversar să devină cel mai important aliat. În Diablo însă, existau două tabere. Răul suprem și tu, jucătorul. Și în noul nostru joc vom separa răul de bine, exact cum am făcut și în Diablo. Vreau să am o imagine clară asupra lumii, astfel încât totul să fie definit, din punct de vedere al jucătorului, de la bun început.

LEVEL: Să înțeleg că este vorba despre un RPG în care avem de-a face cu un haos tehno-magic? Și atunci puteți să îmi spuneți dacă este orientat pe Action sau nu?


LEVEL Turcia a primit viză

Bill: (Probabil plictisit deja de câte ori am încercat să-l trag de limbă dacă jocul va fi ca Diablo sau nu) Da, partea de action și cea de „item gathering" vor fi foarte importante. Nu îmi plac jocurile cu conversații prea lungi. Lucrăm la un joc care va menține atenția jucătorului asupra propriului personaj, iar un Action/RPG este exact ceea ce ne trebuie. Oricum, trebuie să spun că jocul de față va fi foarte diferit de vechile noastre proiecte.


Hmm, cam moartă, dar merge!

LEVEL: Partea de multiplayer din Diablo 1 și 2 este responsabilă în mare parte pentru longevitatea acelor jocuri. Ce puteți să-mi spuneți despre multiplayer-ul din noul joc? Veți începe să lucrați la el după ce ați terminat cu partea de single player?

Bill: Nu. Lucrăm în paralel la ambele părți. Este o greșeală pe care mulți producători o fac, reușind să facă jocul cu adevărat jucabil abia după câteva luni de la lansarea sa. Dacă lucrezi la un joc (cod, grafică etc.) timp de șase luni și apoi te întorci să repari toate bug-urile, va rezulta un dezastru. Desigur, în cazul în care faci totul deodată, nu vei avea paladinul cu sabia lui randat frumos pe ecran și majoritatea graficii va fi la nivelul unui joc de X și 0, însă vei putea testa și adăuga orice vrei.

LEVEL: Sunt sigur că ăsta este unul dintre micile secrete care vă ajută să realizați jocuri atât de bune. Mai am o singură întrebare înainte de a încheia acest interviu. Acum ceva ani, în timpul de glorie al seriilor Command&Conquer și Warcraft, mulți gameri aveau un subiect comun de discuție (sau mai degrabă, de ceartă)... care firmă e mai bună: Westwood sau Blizzard? Era chiar așa o mare competiție între voi pe vremea aceea?

Bill: Da, era! Pentru aproape trei ani a fost o competiție destul de dură între noi, cu Westwood tot timpul la un pas în fața noastră. După câteva luni, Blizzard recupera și treceam noi în față și tot așa... Și această competiție a ajutat enorm genul RTS să evolueze și să ajungă acolo unde este astăzi. Mi-a părut teribil de rău când am auzit că Westwood a fost desființată și îmi va fi tot timpul dor de competiția aia electrizantă dintre noi. (Să înțelegem că Bill Roper se gândește în viitor și la un RTS? – n.r.)

LEVEL: A fost o plăcere și o onoare să stau de vorbă cu unul dintre cei mai faimoși game developeri din industrie. Vă mulțumesc pentru timpul acordat, domnule Roper.

Bill: Și eu vă mulțumesc, a fost o discuție interesantă și vă promit că veți fi printre primii care vor afla noile detalii despre proiectul nostru.

True Crime: Streets of LA

Viața pe străzile lor

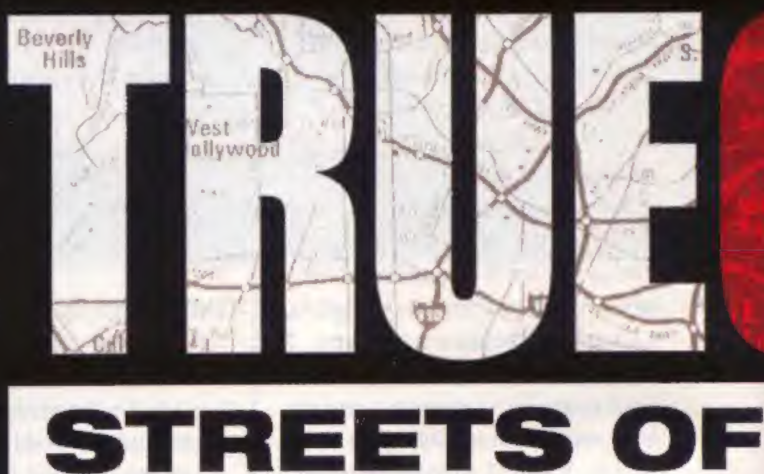
review

Unul dintre subiectele cinematografice favorite ale Hollywood-ului este viața de pe străzile din Los Angeles. Cred că nici un oraș nu are dedicate atâtea filme ca LA-ul. Dacă întrebi pe oricine de la noi cum se cheamă poliția din America, va răspunde LAPD sau, în cel mai rău caz, NYPD. Nu știu de ce este fascinația asta pentru LA... Oare pentru că acolo se întâmplă într-adevăr cele mai stupefiante crime și se află miezul mafiei americane? Eu unul nu știu ce să zic, nu am fost acolo nici măcar în vis, dar parcă s-ar mai putea lua și ei de Dallas, că de mult nu am mai auzit ce a făcut JR (sau Jr). Curios, după ce am urmărit serialul ăla de sute de episoade, aveam impresia că JR (sau Jr.) ar fi o mare sculă pe basculă de p-acolo și că se bate lumea pe el în a-l distribui în toate rolurile de mare mahăr sau de mare nesimțit. Când colo, ia-l de unde nu-i. Nici nu știu dacă am mai văzut vreun film în care să își mai poarte mândrețea aia de pălărie. Oare o fi murit imediat după aia sau l-au dat masonii la o parte pentru că era prea bun? Cred că doar timpul este în stare să ne răspundă la această întrebare și vom aștepta cu nerăbdare ca el să treacă într-un mod cât mai rapid și mai plăcut. Oare dacă ați avea de ales modul în care v-ați petrece viața până când vă va fi dat să muriți, ce ați alege? O insulă, trei sticle de votcă și o cohortă de gagice, sau un calculator, o cutie de jocuri și un generator garantat pe viață? Asta îmi aduce aminte de un banc despre un tip extraordinar de musculos, dar cu un cap extrem de mic, o broască transformată în zână bună și trei dorințe nemaipomenite. Bun bancul... nici nu mai țin minte cine mi l-a spus... sau dacă l-am citit pe undeva... în fine. Da. Cred că l-am citit pe undeva. Odată ș-odată trebuie să-l transmit și eu mai departe.

Dacă mai pui niște litere-n față iese...

Aceste crime reale de pe străzile care nu se găsesc în Dallas, ci în Los Angeles, au loc în Los Angeles și sunt niște crime groaznice, cu niște consecințe mai mult decât nasoale. Păi cum este să fii tu copil, să dispară taică-tău fără să spună nimic – ceva în genul chestiei cu „Mă duc după țigări, mă întorc peste vreo douăj'de ani", dar fără să spună că se întoarce peste douăzeci de ani – și tu să rămâi în curul gol, să n-ai bani nici de o minge de ping-pong, ba să mai trebuiască să ai grijă și de frate-tău ăla micul? Bine, lucrurile pe care vi le spun eu acum nu prea se ivesc chiar așa din modul în care decurge jocul, dar asemănările cu povestea personajului principal sunt izbitoare și tot ce am încercat să fac a fost să vă bag cumva în pielea lui... am uitat cum îl cheamă, dar o să-i spun Cichi Chan pentru culoare, că e și un pic orezar.

Totul începe cu o problemă de conștiință a unui polițai bătrân, care știa că trebuia să aibă grijă de copiii prietenului său cel mai bun, un polițist (presupus) murdar, dispărut în urmă cu numărul de ani specificați mai sus după același pachet de țigări specificat mai sus. Știa că nu a făcut o treabă prea bună și acum își făcea probleme de conștiință că Cichi Chan tocmai a fost dat afară din forțele polițienești și a fost reprimit la intervenția sa. Oricum, ideea este că îl roagă frumos pe Cichi Chan să aibă grijă de el, să nu tragă cu pistolul după vrăbii și, dacă totuși trage, să le nimerească din prima.



După care, sunteți aruncați direct cu fruntea într-o secție de poliție, unde faceți cunoștință cu alte personaje pitorești: Cichi Chan, căpitanul negru Tereza și viitoarea parteneră a lui Cichi, Pruscilla.

După multe discuții care nu duc la nimic, vă dați seama că de fapt prietenul



Ghici cine e Costică...


Mi-am luat trening și lănțug

vostru este un personaj care are un deget arătător cam zbanghiu și că nu prea reușește să stea cu el departe de trăgaciul celor două pistoale, de care nu se despaște nici când ar trebui să fie departe de ele. O mini concluzie a discuției respective este faptul că el este cel mai bun, dar nimeni nu vrea să lucreze cu el, că Tereza, El Capiten, stă cu amândoi ochii pe el, dar că are mână liberă să facă ceea ce vrea el. Așa șef să tot ai...

După ce scapă cu chiu, cu vai, din gura celor două cotoroanțe, amicul vostru se suie în mașina proprietate personală și o ia la trap pe străzile orașului. Și dintr-una într-alta, dă nas în nas cu o încurcătură atât de mare, că nici nu mai știa pe unde să scoată cămașa. De fapt, cred că lucrurile stăteau chiar în felul în care vă spun, deoarece nu l-am văzut niciodată cu o altă cămeșă sau cu o altă pereche de șosete. Este chiar interesant faptul acesta, mai ales că și personajele din joc își dau seama de acest lucru și îl iau la întrebări și îl mai pun să se schimbe. Fără nici un fel de rezultat, evident...



What did he have to do with my father?? Answer me!

CRIME™

LA™

După toate aceste cicăleli cu care i se tot freacă ridichea ba de către unul, ba de către altul, era și normal ca omul să se apuce să facă ce făcea și Mitza în GTA. Să se dea cu mașina pe trotuare, să fugărească pedeștrii și să le pună piedică cu roțile din față pentru a le putea arăta pe cele din spate. Nu de alta, dar arată destul de bine și roata din față și cea din spate, la fel ca și restul detaliilor înconjurătoare.

Deoarece deja am trecut la chestii tehnice, trebuie să vă spun că jocul nu este o capodoperă din punct de vedere grafic, dar nici o gioarsă. Este ceva care se încadrează în limitele rezonabilului, cu obișnuitele bug-uri grafice cu care vă bucurați ochii de la joc la joc: ba un cap care se ițește obraznic printr-un perete, ba niște ochi care clipesc la distanță de doi centimetri de orbite... Ce mai, chestiile care fac deliciul unui joc de calibru mare. În schimb, la capitolul sunet stă cam prost. Adică are un soundtrack de milioane, numa' cu negri care bagă rap din gură de zici că sunt Copilul Minune. Să nu mă înțelegeți greșit. Muzica este chiar de milioane, plăcută și bine implementată. Seamănă un pic cu GTA-ul la faza asta, adică din fiecare mașină se aude un alt tip de muzică, cu toate că nu poate fi schimbată, cum era cazul în GTA. Dar problema stă la restul sunetelor din joc. Niște replici mai cretine ca în acest joc nu am mai auzit în vecii vecilor. Poate doar comentariile lui Serious Sam îl mai pot egala pe Cichi Chan.

... ia mai du-te dracu', măi Ionescule

Cu toate că jocul nu aduce nimic nou, doar combină mai multe jocuri într-unul singur, m-a făcut să stau de duminică seara până luni dimineața (de la 20:30 duminică până la 6:45 luni, cu aproximație) cu ochii în monitor. Dar, mai ales, m-a făcut să înjur de toți dumnezeii că nu am putut să îl bat pe Fu Man Chu ăla de la sfârșit, adică, rușine mie, nu am terminat jocul. Și dacă nu am încercat cel puțin o oră! Oricum, combinația – despre care nu v-am vorbit până acum, dar pe care trebuie să o descoperiți voi – de Enter the Matrix și GTA este destul de reușită, mai puțin când trebuie să vă dați cu mașina dintr-un capăt în celălalt al orașului timp de un sfert de oră sau când nu puteți bate un nenorocit de general nord coreean. Am grăit!

■ **Koniec**

Titlu	True Crime: Streets of LA
Gen	Action
Producător	Luxoflux
Distribuitor	Activision
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.truecrimela.com



Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	6/10
Storyline	8/10
Impresie	9/10

7,6


Și dacă te mai prind p-aici, îți rup picioarele!


M-am uitat și la Max Payne 2

UEFA Euro 2004

Sau ce se-ntâmplă când laşi fotbalul european pe mâna canadienilor



Chiar aşa, ce se întâmplă? Se întâmplă ca aceştia să scoată un joc pe tema asta şi, fără să fie excepţional, să monopolizeze piaţa în materie de simulatoare de fotbal. Şi ştii de ce? Fiindcă nimeni nu îndrăzneşte (sau nu poate) să lovească prea tare în segmentul acesta. Lucru ce se datorează în special faptului că EA Sports investeşte bani grei şi cumpără totul în materie de licenţe (de la feţele jucătorilor până la echipamente), iar pentru a scoate un joc care să privească sfidător FIFA în ochi, trebuie să bagi adânc mâna în buzunare. Ceea ce este un risc imens, cunoscând popularitatea de care se bucură FIFA în întreaga lume. O timidă încercare a fost UEFA Champions League care, chiar dacă avea licenţele necesare, la capitolele grafică şi gameplay se prezenta mediocru, neridicându-se la standardele impuse de FIFA.

Acum că am stabilit cum stă treaba cu monopolul FIFA în materie de fotbal, să trecem la ce ne interesează pe noi, adică de ce stă românul (cu echipă naţională cu tot) să privească EURO 2004 la televizor. Un răspuns plauzibil ar fi: deoarece cineva (nu spun cine... *cough* URS MEYER *cough*), ştiind cât de săraci şi amărâţi suntem, s-a gândit la banii noştri şi ne-a scutit de o cheltuială în plus până în Portugalia. Pentru a ne mai îndulci puţin amarul şi suferinţa, cei de la EA ne pun pe masă EURO 2004. Binevenit sau nu, urmează să vedem.

Măria, pălăria şi fotbalul

Ce legătură au Măria şi a sa pălărie cu fotbalul? Ei bine, au. Fiindcă Măria asta, pe numele ei de botez FIFA 2004, ne este prezentată cu o nouă pălărie ce poartă emblema oficială a Campionatului European din Portugalia. Avem aceleaşi scheme la executarea cornerelor sau a loviturilor libere (directe sau indirecte) care, odată exersate şi stăpânite, se soldează în majoritatea cazurilor cu gol. Din păcate, şi metoda de executare a loviturilor libere de la o distanţă mai mare de 30 de metri de poarta adversă s-a păstrat. Astfel, nu ai pic de control asupra direcţiei în care se va îndrepta mingea, cu atât mai puţin un indicator care să-ţi arate înspre ce jucător să pasezi. Pe lângă acestea, poţi conduce atacuri în mare viteză, da goluri din centrări sau chiar crea faze cu adevărat spectaculoase, cum ar fi foarfecele. Pentru un mai bun control al jucătorilor şi o cursivitate mai mare a jocului, este recomandat un joystick.

Atmosfera aceea de transmisie în direct se menţine şi ea, datorită cut-scene-urilor şi reluărilor. Din păcate, nici acum cut-scene-urile nu abundă în diversitate, aşa că de cele mai multe ori vor fi „omorâte" cu ajutorul tastei Escape.

NED şi fraţii săi

Prima dată când am intrat în joc, mi s-a părut că văd pe-acolo pe undeva emblema Federaţiei Române de Fotbal. M-am şters la ochi şi am continuat, zicând că ora târzie este de vină. Însă, când am dat să joc un amical şi navigam prin echipele oferite, am găsit România! Daaa! După câţiva ani în care a fost ostracizată de-a dreptul, naţionala noastră revine în forţă, gata să arate Europei de ce este în stare...

Că tot vorbeam mai sus de câţi bani investesc cei de la EA în licenţe, nici de data asta lucrurile nu stau altfel. Astfel,



Mai uşor cu îmbrăţişatul, băieţi



Pe cine faci tu chel, mă?


De mânuţă, unul câte unul...

apar jucătorii și echipamentele oficiale a 51 de țări, precum și stadioanele pe care se vor desfășura meciurile Campionatului European. Un lucru ciudat mi se pare echipa Olandei (Netherlands), despre ai cărei jucători se poate spune că sunt o familie uriașă, deoarece pe toți îi cheamă NED + un număr în coadă (de ex. NED 10). Cred că sunt ceva probleme de licență pe-aici, dar nu bag mâna-n foc!

Ce e nou sub soarele Portugaliei

Din ce-am spus până acum, jocul acesta nu-și justifică prezența pe rafturile magazinelor. Adică ceva, ceva tot trebuia adăugat sau îmbunătățit. Ei bine, acel ceva a fost îmbunătățit sau adăugat, însă nu face obiectul vreunei justificări.

Să încep cu interfața. Chiar dacă aceasta este destul de urâtă și mausul se mișcă pe alocuri greu, acum se poate naviga și cu tastatura, lucru pe care l-am găsit cu adevărat folositor. S-a mai lucrat puțin și pe la AI, astfel că jucătorii adverși sunt ceva mai agresivi și pe niveluri de dificultate mai scăzute, în special la faza de apărare. De asemenea, marcajul a fost îmbunătățit și el. Însă cea mai importantă adiție este cea reprezentată de moralul jucătorilor. Adică factori precum titularizarea, victoriile, înfrângerile, golurile marcate și cartonașele le vor influența moralul, care la rândul său se va face simțit în timpul jocului – adică un jucător cu moral bun va alerga cu ceva mai multă dăruire decât unul cu moralul la pământ. Din ce am văzut eu, acest lucru nu influențează simțitor gameplay-ul, deoarece până la urmă tot tu trebuie să-i „butonezi" spre victorie.

Principalul mod de joc este chiar competiția care dă nume jocului. Astfel, vei lua o echipă, o vei trece prin focul calificărilor, după care o vei duce spre gloriosul titlul de campioană europeană. Alte moduri de joc mai sunt: Friendly, Home and Away (care îți permite să joci două manșe), Fantasy (unde îți poți forma o echipă cu jucătorii tăi favoriți), Situation (în care poți stabili o mulțime de parametri, precum minutul din care vei intra în meci, cartonașele, numărul de goluri etc.), Tournament (poți crea propriile turnee sau poți juca turneul final fără calificări), PK Shootout și Practice.



Ia zi măi Cosmine, mai ai numărul Laurei?



Campionii amicalelor... bleah!



-Deci, domnu' Ioanițoaia, a fost pinalti clar!

Grafică... sunet... mda...

Grafica este exact cea din FIFA 2004, adaptată pe alocuri competiției europene. Astfel, majoritatea jucătorilor (în special cei de la echipe „mari") seamănă cu cei reali, fețele fiind foarte bine realizate. Nu numai jucătorilor li s-a acordat atenție, ci și arbitrilor – așa se face că avem un Collina mai chel ca niciodată, asta dacă există grad de comparație pentru lipsa lui de păr. Însă de la cap în jos, se rupe firul – mâinile și picioarele nu au pic de textură pe ele, iar tricourile și șorturile parcă sunt făcute din tablă. Publicul arată îngrozitor ca întotdeauna. De fapt, în comparație cu titlurile de acum câțiva ani, aceștia nici măcar nu se mai mișcă. Înțeleg că spectacolul fotbalistic este captivant, dar nici chiar așa, să rămână petrificați... Din păcate, alt lucru care a rămas de la FIFA 2004 (și de care ne-am fi lipsit fără probleme), sunt „gângăniile" grafice, care sunt sigur că vor face deliciul multor cititori ai rubricii „Patch" de-acum înainte.

Sunetul este acceptabil. Doar atât. Adică, în afară de zgomotele făcute de tribune și imnurile naționale (ah, ce frumos sună „Deșteaptă-te, române!"), restul nu m-a impresionat. Avem aceleași comentarii fade ale lui John Motson și Ally McCoist, în care inadvertențele sunt ca la ele acasă. De exemplu, cei doi se trezesc să se minuneze de o ratare când eu am ajuns deja cu jucătorul în partea cealaltă a terenului. Soundtrack-ul nu este nici el foarte antrenant, melodiile fiind numai în număr de 11 și nu la fel de inspirat alese precum în titlurile anterioare. Ar fi de menționat o Nelly Furtado cu Forca sau Dave Clarke cu Way of Life și cam atât.

România, campioană în 200...?

Mai multe nu sunt de spus despre EURO 2004, care nu este nimic altceva decât FIFA 2004 îmbrăcat în straie de sărbătoare europeană. Pentru fanii FIFA se poate dovedi o achiziție destul de bună, în special pentru prezența României, însă pentru cei care caută ceva nou, eu zic să mai aștepte până-n 2005. Sau poate 2006. Sau...

■ The Psycho

Titlu	UEFA Euro 2004
Gen	Simulator de fotbal
Producător	EA Games
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.euro2004game.ea.com

Grafică	**8/10**
Sunet	**7/10**
Gameplay	**8/10**
Multiplayer	**8/10**
Storyline	**N/A**
Impresie	**7/10**

7,6



Rise of Nations: Thrones and Patriots

Sau cum să cucerești lumea

„Șefu! Șefu! Iară au venit austriecii să ne dea în gură!"

„Ce mă, nu le-a ajuns că i-am bătut data trecută?", întrebă Napoleon pe un ton ușor iritat.

„Șefule, ăștia nu se lasă, șefule! Ce facem?"

„Pregătește oamenii și caii și haideți să le dăm o lecție urâților ăștia! Să le arătăm cine e șef la noi in raion!"

„TOATĂ LUMEA SĂ SE PREGĂTEASCĂ ! VIN AUSTRIECII !"

După vreo 30 de minute, Austria și Italia aveau cu patru orașe mai puțin, iar armata franceză, având în frunte pe unul dintre cei mai mari generali ai săi, stătea victorioasă pe un morman de inamici care au îndrăznit să se opună... Mamă, ce și-au luat-o!

Comandant m-a făcut mama...

De când eram mic, se vedea pe fața mea intelectuală că aveam talentul de a le spune oamenilor ce să facă și ce nu. Așa că după cinci ani la diverse facultăți militare, am ajuns locotenent în armata franceză și, după campania din 1796 din nordul Italiei, am ajuns general. Eram atât de talentat încât Napoleon m-a luat sub aripa lui și m-a ajutat să ajung comandant al unei armate imense.

Fără nici un aliat, cu trupe mult inferioare numeric, cu un orășel cât un cartier bucureștean, m-am pus pe luptă. Mi-am extins armata și i-am zdrobit pe toți cei care au îndrăznit să mi se opună. Am pregătit universități, librării unde lumea avea să afle totul despre comerț, despre cele mai noi tactici militare, despre știință și totul despre expansiune. Ba chiar și mărețul Napoleon a venit în ajutorul meu, el făcând diferența dintre victorie și înfrângere.

Totul trebuia făcut ca la carte. Aveam nevoie de lemne, de metal, de mâncare și, desigur, de bani, de cât mai mulți bani. Au fost făcute mine pentru metale, au fost create universități pentru a aduna cele mai luminate minți sub un acoperiș, am stabilit rute de schimb între orașe și în zona resurselor mai rare. Am concentrat într-un final toată puterea în mâna mea și în urma unei lovituri de stat mi-am luat titlul de Împărat.


Apa trece, unitățile rămân



Ah... ze french!!!


Hmmm... micul Paris?

I am king of the world!

Pentru cei care nu au înțeles mare lucru din ce am zis mai sus, le explic mai simplu cam ce trebuie să facă gamerul de rând pentru a-și învinge inamicul. Jocul seamănă în multe privințe cu Age of Empires, însă îl întrece pe cel din urmă la toate capitolele. În primul rând, dacă nu prea le aveți cu jocul de față, nu e nici o problemă pentru că tutorialul este foarte bine pus la punct și jocul este foarte ușor de învățat.

În mare parte, totul se reduce la a strânge cât mai repede cât mai multe resurse, la a le utiliza pentru a vă crea o armată invincibilă. Pe urmă, puteți să atacați. Totuși, nu veți face nimic dacă aveți un singur oraș mic și anemic. Dacă sunteți și ceva mai înapoiați cu upgrade-urile (fără de care nu vă puteți extinde), aveți toate

șansele să pierdeți. Deci, nu atacați fără o bază solidă și bine pusă la punct.

Cei care nu sunt simpatizanți francezi pot să aleagă una dintre celelalte națiuni. Puteți să alegeți să o luați chiar de la începutul începuturilor și să dominați în final toată lumea. Cei care sunt fani ai antichității se pot apuca de campania cu Alexandru cel Mare. Dacă vă place să trăiți în prezent, atunci vă recomand campania Războiului Rece, în cadrul căreia puteți alege să fiți fie de partea americanilor, fie de cea a sovieticilor. Eu m-am băgat pe felie cu rușii, așa, ca să văd și eu de ce sunt în stare. Din păcate, jocul mi-a adus aminte prea mult de Red Alert, așa că din acest punct de vedere cred că fiecare rămâne la gusturile sale. Personal, rămân cu franțuzii.

Deci șefule... ne băgăm și noi?

Dacă ar fi să aleg dintre strategiile apărute în ultima vreme, aș alege fără să stau pe gânduri RoN:TaP. Pur și simplu, are tot ce îi trebuie unui joc de strategie bine realizat. Din punct de vedere al gameplay-ului, jocul este superb, în sensul că nu e nevoie de prea mult timp să vă obișnuiți cu tastele, cu fiecare upgrade și cu jocul în general. După fiecare bătălie, jucătorul este dus pe un fel de hartă a lumii, de unde poate să își aleagă următoarea zonă unde va ataca. Tot aici, gamerul de rând poate să vadă de câte resurse dispune, cât tribut plătesc teritoriile ocupate, precum și ce fel de carte să utilizeze. Aceste „cărți" oferă jucătorului bonusuri pentru luptă, ca de exemplu unele upgrade-uri făcute, resurse în plus etc.

Dacă pe primele niveluri de dificultate aveți timp berechet pentru a termina o misiune în care inamicii sunt în inferioritate, în cazul nivelurilor superioare jocul devine destul de dificil, dar cresc și satisfacțiile. Per total, din punct de vedere al gameplay-ului, jocul primește o bulină roșie din partea mea, oferind o experiență gameristică de neuitat. Desigur, o altă chestie comună cu Age of Empires este minunea sau Wonder, care vă va oferi diverse bonusuri. De exemplu, armata de teracotă a chinezilor vă dă un anumit număr de unități după o perioadă de timp.

Multiplayer-ul este o parte care completează perfect jocul. Aici vă puteți măsura puterile cu cei din rețea sau prin intermediul Internetului cu ajutorul Gamespy-ului.

Ketchup, please

Chiar dacă acest subtitlu nu are nimic de-a face cu ce am eu de zis în următoarele rânduri, m-am gândit că ar suna bine. Păi dacă este să ne luăm după grafică, jocul arată foarte bine, având în vedere genul din care face parte. Personajele și clădirile sunt foarte bine realizate, singura problemă fiind mediul în care are loc lupta. Parcă ceva copăcei în plus, eventual vreun lac sau ceva în genul ăsta ar mai fi înfrumusețat jocul. Cred că dacă ar fi fost așa, m-aș fi plâns că are prea mulți copăcei, că de ce am eu nevoie de lacuri în mijlocul câmpului de bătălie (?). Cu alte cuvinte, la grafică, jocul stă foarte bine. În plus, aveți trei niveluri de zoom și chiar și pe zoom dat la maxim jocul arată și se mișcă foarte bine.

Sunetul este un alt punct forte al jocului, întrucât sunetele armelor din joc sună foarte realist, astfel încât ajungeți să vă credeți chiar pe câmpul de bătălie. Muzica este plăcută și creează o atmosferă deosebită în timp ce mai faceți un upgrade, două sau în timp ce mai construiți ceva.

„There is a world of difference to our resolve. Unlike you I am staking my life on this."

Ca sfârșit de articol, vă recomand călduros jocul și vă ofer un mic citat de la începutul campaniei cu rușii:

„[...] we now face an even greater threat - the warmongering capitalist hordes led by the United States and its allies [...] Our freedom loving workers insist that the only way their leaders can respond this deadly threat is to Conquer the World!"

Să fie într-un ceas bun!

■ tZeLy



Titlu	Rise of Nations: Thrones and Patriots
Gen	RTS/Add-On
Producător	Big Huge Games
Distribuitor	Microsoft Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PII 600 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.microsoft.com/games/thronesandpatriots



Grafică	8/10
Sunet	9/10
Gameplay	10/10
Multiplayer	9/10
Storyline	8/10
Impresie	8/10

8,6



Astăzi Europa, mâine toată lumea!!!



La îngrămădeală

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban



„Sirius, nu te lăsa...
Că te prinde potera.
Potera vrăjitorească
Umblă să mi te popească.
Ia-o iute la picior
C-au adus și-un Dementor!!!
Mă tată, mă!!"

Fragment din „Azkaban Blues"
– adaptare pentru frunză

Întotdeauna m-am întrebat unde se duc vrăjitorii când fac rele? Oare au și vrăjitorii ocna lor? Și cum sunt pedepsiți? Sunt puși să scoată mană din piatră seacă? Sau sunt puși să ascută baghete magice câte zile au ei? Oare au robe cu dungi? Și oare rudele le aduc scroll-uri magice în prăjituri? Sau e de-ajuns o simplă pilă? Vrăjitorii evadează? Și dacă evadează, cum evadează? Sapă un tunel până după garduri sau sapă un tunel prin tavan și levitează către libertate? Oare vrăjitorii scapă săpunul la duș? Poate că e un săpun magic, care nu scapă pe jos. Cert e că trebuie să fie tare trist. La toate aceste întrebări mi-a răspuns (deși n-am întrebat-o pe ea), J.K. Rowling în a treia carte din saga lui Harry Potersson. Într-adevăr, vrăjitorii au o viață tare tristă în Azkaban. Și nu din cauza umezelii sau a săpunului, ci din cauza Dementorilor, *niște bampiri care suge veselia din tine.* Acolo e pus în lanțuri și Sirius Black, un personaj cu un cazier impresionant. Cel puțin așa suntem lăsați să credem de către burghezia decadent-vrăjitorească. Și așa crede și Harry. Și poate și voi, dacă (mă avânt mult prea departe) nu ați citit cartea.

Sfaturi pentru părinți

Și dacă ați citit cartea, presupun că vreți să aflați câteva detalii murdare despre joculeț. Că e și din ăsta, că doar nu era EA să lase să treacă pe lângă ea vagoane de verzișori din buzunarele copiilor. Căci toată seria Harry Potter este destinată celor mici, ale căror zbierete îl pot determina și pe cel mai dur părinte să cedeze nervos și să-și cumpere liniștea cu 30 de dolari. Din punctul ăsta de vedere, un Harry Potter este oricând binevenit în casa omului doritor de liniște, dar posesor de cel puțin una bucată copil sub zece ani, urlător de limbă engleză. Un „Ia vezi ce mai face Harry și lasă-ne pe noi în pace", poate face minuni. Chestie verificată.

Dar ce primesc copiii în schimbul tăcerii lor? Primesc un jump and run ca la carte, foarte puțin diferit de predece-



Dragonul mioritic



Tinere, ți-ai făcut temele?

sorii săi (ca grafică și gameplay) și care poate crea dependență în rândurile puștilor (și câteodată și adulților doritori să se întoarcă la copilărie) iubitori de povești cu vrăjitori. Tot pentru liniștea părinților, nivelul de dificultate a fost redus exact cât să îl împiedice pe ăla micu' să te bată pe umăr din cinci în cinci minute și să te roage să te joci în locul lui, iar el să se uite. Mai mult, micul colecționar de „suprize" cu „fodbaliști" își va trăda vechii prieteni de hârtie în favoarea „suprizelor" (vreo 80, cu 10 mai multe decât cele din seria Turbo) cu vrăjitori, dragoni și alte jivine, împrăștiate prin diverse cotloane sau primite ca recompensă pentru îndeplinirea anumitor sarcini. Fiind un mare nostalgic al surprizelor, cartonașele acelea au fost unul dintre componentele cleiului care m-a ținut lipit de tastatură. Căci da, dragă cititorule, oricât de ciudat ar suna (având în vedere părerea mea despre fenomenul Potter), oricât de primitiv ar fi jocul și oricât de mică ar fi nota, totuși mi-a plăcut destul de mult încât să nu-l înjur pe Mitza, care mi-a trântit CD-ul pe birou cu un rânjet pervers.

Revelația

Ceea ce m-a atras a fost tocmai simplitatea jocului. După o săptămână și ceva de copt strategii în Warlords Battlecry și după câteva nopți pierdute cu testarea a zeci de personaje în Neverwinter Nights, lumea lui Harry Potter mi-a oferit câteva clipe de relaxare lăuntrică. Și am redevenit copil. Sub îndrumarea mea, Harry Potter, Hermione și roșcatul de Ron (căci mai nou îl/o poți controla pe oricare dintre ei) au sărit garduri, au călărit hipogrifi (interesant challenge) și s-au dat pe tobogane de gheață (unul dintre cele mai mari puncte de atracție). În plus, am aflat și eu cum arată Dementorii. Eram tare curios. Cartonașele cu vrăjitori (ele au devenit o prioritate pentru mine) mi-au reînviat spiritul de colecționar și m-au determinat să-mi caut vechea colecție de surprize Turbo. Și dacă aș fi găsit-o, aș fi dat-o la schimb pe seria Lazer. Pe care aș fi schimbat-o cu... dar asta e altă poveste. Cert este că aceste cartonașe cu vrăjitori constituie principalul punct de atracție al jocului.

O altă treabă bine făcută este partea audio, în special voice acting-ul. Sau probabil sunt eu mort după accentul englezesc, ceea ce-mi întunecă viziunea (sau auzul, în cazul acesta). Adevărul e că, în afară de repetițiile enervante (atunci când frecvența vrăjilor tinde să depășească un anumit prag), nu am absolut nimic de reproșat din acest punct de vedere.



În tunel era... hipogriful

Din păcate, povestea a cam trecut pe planul doi, din cauza faptului că nu aduce nimic în plus față de carte. Așa că momentele de suspans generate de nodurile de pe firul epic (gen cine este și ce a făcut Sirius Black... sau cum se explică ubicuitatea lui Hermione) au fost înlocuite de o strângere de inimă atunci când trebuie să pleci acasă și nu dai de un punct de save (stilul consolă) sau când ratezi ultimul cerc cu hipogriful. Și astfel, din țopăială în țopăială, am ajuns aproape de sfârșit. Odată cu finalul jocului, răbdarea mea a dispărut, iar în locul ei a apărut o mai veche râcă.

Unde vechile simțăminte apar

Probabil că EA a crezut că, în orbirea lor, fanaticii Harry Potter nu o să observe o grafică prăfuită și plină de bug-uri. Ei bine, dacă nu ați observat-o, uitați-vă puțin mai bine. Poate că ipoteticul meu fiu de zece ani nu s-ar uita cu un ochi așa de critic și, dacă l-aș cumpăra pentru el, probabil că nu mi-ar părea rău de banii dați. În fond și la urma urmei, nu o să mă mai roage să-l duc la Zoo cel puțin două săptămâni. Dar pentru ipoteticul meu fiu de peste 15 ani nu aș face un asemenea sacrificiu. O să se joace puțin cu el (și probabil că o să-i placă... cel puțin în prima fază), dar după aceea CD-ul o să sfârșească pe post de anti-radar în camionul primului care-mi oferă un pachet de țigări în schimbul plasticului buclucaș. Ceea ce încerc eu să vă spun e că, deși plăcut la prima vedere, totuși, în cazul elevului adolescent, prețul practicat (cel puțin pentru varianta de console) nu se justifică. Cinci sau șase ore de joc contra unei sume destul de ridicate... hm... cam scârțâie. Și dacă tot nu mi-a ținut creierul ostatic prin cine știe ce puzzle-uri inteligent alcătuite sau printr-o atmosferă de zile mari, măcar grafica să mă dea pe spate. Oricum, închei aici, pentru că dacă merg mai departe risc să vă las în ceață și să mă invadați cu întrebări de genul „Până la urmă ți-a plăcut sau nu?". Mi-a plăcut pe cât de mult poate să-ți placă o chestie de calitate îndoielnică pe care nu ai plătit-o tu. Repet... dacă aveți un copil sau dacă aveți un suflet de copil, jocul poate fi o experiență interesantă pentru copil sau pentru suflet. Dacă nu, nu.

■ cioLAN

Titlu	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
Gen	Platform
Producător	EA Games
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	harrypotter.ea.com

Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	7/10

7,2

THIEF
DEADLY SHADOWS™



Arta este un nivel al jocului.

Titlurile din seria Thief sunt dintre cele mai bune jocuri făcute vreodată. Punct. Sub toate aspectele. Thief înseamnă bogăție de idei, într-o industrie în care nu găsești idei decât dacă le cauți cu proiectorul de antiaeriană. Thief înseamnă atmosferă, conturată din elemente de finețe, grafică, muzică, efecte sonore, texte și conversații. Thief înseamnă un personaj, poate cel mai bine conturat din istoria jocurilor – Garrett. Iar abilitatea sa deosebită de a se furișa pe nesimțite în tine și de a ajunge mână din mâna ta, ochi din ochiul tău, ureche din urechea ta, este deja legendară între noi, jucătorii. Aici se află unul din marile merite ale făcătorilor Thief, care au privit acolo unde trebuia și l-au văzut pe Rembrandt. Priviți și voi picturile olandezului și veți înțelege ce vreau să



Ăsta e „the real shit"!

spun – Garrett este seducător prin clarobscur. Clarobscurul, tehnică picturală în care prin jocul umbrelor prind viață atât figura Hoțului (fie aceasta față ori gând), cât și biznisurile întunecate prin care acesta își poartă pasul ușor.

Celor care n-au avut până acum bucuria de a juca Thief, le spun doar atât: JUCAȚI-L! Luați-le la rând pe primele două din serie și abia apoi treceți la titlul cel mai recent, cel despre care vorbim aici. Și tot celor care n-au avut până acum bucuria de a juca Thief trebuie să le mai dau și o scurtă explicație privind genul seriei Thief – este vorba de jocuri first person, cât mai puțin shooter, și cu foarte mult stealth. Thief a inaugurat strălucit acest gen al furișatului, încercat ulterior de Hitman sau Splinter Cell, cu mai puțină inspirație și succes discutabil. Dar anii au trecut și multe s-au schimbat, fie că e vorba despre grafică sau despre gustul publicului, pentru care virajul către console a făcut multe în rău. Azi este momentul întrebării: rămâne Thief până în ziua de azi suveran de necontestat al genului stealth?

Și dacă tot am început, trebuie să pun întrebarea aceea care ne doare pe toți și căreia îi vom căuta răspunsul în rândurile ce urmează: este al treilea joc, pe numele său Thief – Deadly Shadows, un adevărat Thief? Pentru că, după falimentul producătorului original al seriei, numai Ion Storm (filiala din Austin) s-a încumetat să continue ceea ce extraordinara firmă Looking Glass a început atât de bine. Înglobând în echipa de creație un număr important dintre oamenii care au lucrat la primele două, Ion Storm a realizat al treilea Thief. De la bun început o întreprindere dificilă, acest fapt este deja un lucru pentru care Ion Storm merită respectul nostru. Să vedem dacă vor avea parte și de admirație...


La ușa „cortului" păgân


Tura de noapte

Veniți de luați umbră!

După un Far Cry și un nefericit preview involuntar al lui Half-Life 2, Thief – Deadly Shadows are ceva concurență de înfruntat în ale privitului. Să începem cu aspectul estetic, încercând să evaluăm ochiometric beleța celor care sunt de aflat în recentul Thief.

În ce privește frumosul, Thief – Deadly Shadows te lasă fără control asupra maxilarului inferior, care va rămâne căzut întru căscarea gurii cam pe tot parcursul jocului. Thief – Deadly Shadows rupe tot în ce privește frumusețea graficii, iar atenția deosebită pentru arhitectură este numai unul dintre ingredientele succesului vizual. Și accentuez chestiunea arhitecturală, căci spuneam mai demult despre catedralele din primul Thief că arată despre rromi că, într-adevăr, au biserică, iar aceasta este o încropeală de texturi, imagini și structuri împrumutate de-a valma din vremi și stiluri diferite. Al doilea Thief a îmbunătățit semnificativ acuratețea și bunul gust al chestiunii arhitecturale, fapt dovedit de edificii precum catedralele mecaniste. Thief – Deadly Shadows a trecut mult peste orice barieră a imaginabilului sub acest aspect – o catedrală, o capelă, o sală de mese, o bibliotecă, o sală de consiliu, toate sunt create cu maximă atenție în ce privește arhitectura și cu un bun simț al culorilor, formelor și proporțiilor care vă va dezvăța ochii să mai clipească. Atât în interior, cât și în exterior, construcțiile din Thief – Deadly Shadows sunt prilejuri de încân-

CRONOLOGIE THIEF



1998 – Thief The Dark Project



1999 – Thief Gold



2000 – Thief The Metal Age

NOUTĂȚI ÎN THIEF – DEADLY SHADOWS:


Pumnalul a luat locul săbiei.


Mânușile pentru cățărare înlocuiesc săgețile cu funie.


Ochiul mecanic al lui Garrett este capabil de zoom și „vedere pe timp de noapte".


Forțarea încuietorilor cu speraclul este mai complicată.



Prada este „valorificată" la tăinuitor.

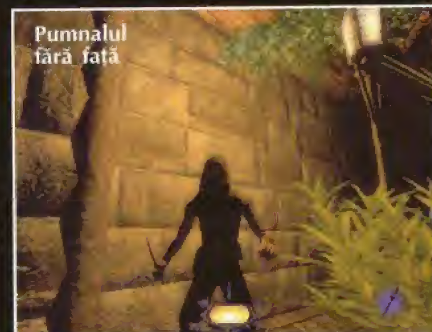
tare estetică și de zăbavă admirativă.

Dar totul nu ar fi nici jumătate din ceea ce este, cu toată acuratețea structurilor arhitectonice, dacă nu ar exista iluminarea în timp real. Născută mai mult din necesități de gameplay specifice genului stealth, decât spre bucuria ochiului, folosirea realistă a luminii are drept efect „colateral" ceea ce eu aș numi „rembrandt-izarea" graficii. Lumina, în timp real născătoare de umbre, se mișcă, este vie, are consistență, este de-a dreptul un personaj în sine al jocului, personaj pe care nu îl pot caracteriza ca NPC, pur și simplu pentru că poți juca cu lumina. Dă pe jos o lampă și vei vedea ce vreau să zic. În căderea lămpii lumina se comportă dinamic, umbrele se formează natural, iar pentru o secundă ți-e chiar teamă să nu auzi o voce familiară mustrându-te că strici bunătate de corp de iluminat „casnic"...

Și dacă am spus Rembrandt, am spus clarobscur, iar dacă am spus clarobscur, am spus lumină, dar mai ales umbră. Modelarea excepțională a razelor de lumină dă și mai multă viață adevăratului partener de joc din Thief – Deadly Shadows: Umbra. Felul în care aceasta se prelinge tremurătoare pe ziduri și obiecte este atât de frumos încât, inițial, mi-a tăiat efectiv respirația. Mi-am chemat jumătatea lângă mine și i-am zis: „Uite, femeie, this is the real shit!". Și i-am arătat o scară interioară ce apare în chiar primul nivel al jocului, un loc în care făcătorii Thief – Deadly Shadows dezvelesc fără rușine frumusețea engine-ului grafic și de iluminare al jocului, în toată splendoarea sa. Coloane înalte de piatră sprijină bolți ogivale luminate de candelabre ce se balansează ușor, atâta doar cât să-ți arate cum se va juca umbra cu lumina prin toate nivelurile care vor urma. Și bine fac producătorii să ne șocheze din prima cu astfel de bunătăți, căci mai aprinsă crește în tine pofta de a afla ce splendori vor fi de văzut mai încolo în joc. Ceea ce e bine, dat fiind că storyline-ul se urnește cam greu și stimulentele vizuale compensează cu succes începutul mai puțin „adictiv" al poveștii din Thief – Deadly Shadows.

„Mai spune s-aducă și ceaiul"...

Iar dacă în ce privește construcțiile din piatră, de dimensiuni considerabile, Thief – Deadly Shadows nu are rival, adevăratul test pe care trebuie să-l treacă


Pumnalul fără față

grafica este cel al lucrurilor mici, dacă se poate, intime. Și ce poate fi mai potrivit în acest sens decât focul de la gura sobei?... Că, har Domnului, nămetenii Catedrale ale Mântuirii Neamului și Case ale Poporului am mai văzut și prin alte jocuri, dar finețuri precum un foc jucăuș în cămin „pe bune" parcă nu a reușit nimeni până acum.

Și uite-mă-s ajuns într-un conac cu aer englezesc, cu mobilă stil și tablouri grațioase. Numai bine ce-mi plimbam eu Garrett-ul prin odăile înalte, boierești, că dădui într-un salon fermecător, cu un cămin în care focul isca lumini sprințare – umbre tremurau pe sofale, scaune și pereți. Și nici nu știam între ce feelinguri să-mi aleg starea: să fie senzația că domnul în halat tocmai a ieșit din salonul în care-și bea cafeaua în liniște și pace sau impresia că într-un cerc de doamne și domnișoare de familie bună se încearcă o ședință de spiritism? Este extraordinar felul în care făcătorii Thief – DS au recreat firescul unei ambianțe casnice și probă mai grea decât asta aproape că nu cred să fie de trecut atât pentru un engine grafic, cât și pentru cei care îl folosesc. Iar lumina și jocul ei subtil cu umbra sunt elementele fără de care această performanță nu ar fi fost posibilă.

Între intimitatea caldă și plăcuta înfrigurare a intuiției unor adevăruri oculte, pe care le simți „la gura sobei", și admirația mută în fața unui edificiu monumental, Thief – Deadly Shadows te poartă fără să gândești, oferindu-ți pe alocuri surprize precum terasa înaltă de pe care am privit într-o noapte către mare spre Luna plină reflectată în valuri. Iar ca o curiozitate, la rândul ei plăcut surprinzătoare, trebuie să pomenesc ferestrele clădirilor, așa cum sunt acestea văzute dinspre interior. Nu se poate privi către afară, ferestrele sunt pur și simplu pictate, iar faptul că prin ele trece o lumină albăstruie, spectrală, este de un efect deosebit, care îmi aduce aminte de artwork-urile pentru Arx


Adâncurile...

Fatalis. Hm, este un amestec interesant, combinația dintre desenul „artworkian" al ferestrelor și concretețea elementelor care compun engine-ul grafic propriu-zis fiind fericit împlinită cu ajutorul acelor raze spectrale de lumină. Mult bun gust, mult bun simț și semnele artei unor creatori inspirați, porniți să iște atmosferă din tușe fine. După un veac de carnagiu shooter-esc, Thief – Deadly Shadows ne scoate la liman, făcându-ne să uităm pentru o săptămână de vulgaritate, kitsch și violență vizuală.

Lo-Fi

Fanilor Thief hardcore, celor cu experiență în jucatul și simțitul farmecelor acestei serii, trebuie să le vorbesc despre o chestiune mai specială, ce atinge atât aspectul, cât și sunetul Thief – Deadly Shadows. Ei bine, ceea ce poate fi văzut în acest joc este clar, destul de curat, limpede (mai ales dacă nu folosiți efectul de Bloom al luminii, de altfel discutabil ca utilitate). Asta spre deosebire de Thief-urile dintâi, în care posibilitățile hardware au impus folosirea unor texturi pe cât mai puțini biți posibil, ceea ce a dus inevitabil la un aspect mai murdar, mai „mâncat" de patina timpului, al diverselor edificii de piatră. Ceea ce în alte jocuri ar putea fi considerat ca neplăcut și de nedorit, în primele două Thief-uri se potrivea perfect, în special în catacombe, în ruine, în morminte – efectul de piatră roasă, mâncată, de moloz mizerabil dat de texturile de calitate scăzută a devenit o parte din atmosfera Thief.

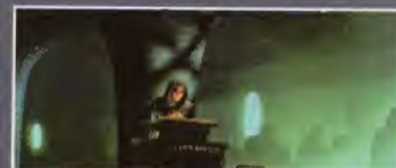
Este adevărat, în Thief – Deadly Shadows toate suprafețele de piatră sunt inspirat texturate, arătând exact ca piatra reală prelucrată mai mult sau mai puțin fin cu unelte ca dalta și ciocanul, apoi, există și ruinuri, și molozuri. Dar calitatea înaltă a texturilor poate fi inițial neplăcută pentru unul ca mine, obișnuit cu primele Thief-uri și cu atmosfera la care texturile sărace în biți contribuiau copios. Dacă simțiți că Thief – Deadly Shadows este prea limpede și curățel, puteți da un check pe opțiunea de folosire a texturilor de joasă calitate și veți avea parte de o experiență vizuală mai apropiată de începuturile seriei. Oricum, opțiunea respectivă nu pentru asta a fost pusă, ci pentru a-i ajuta pe cei cu sisteme mai puțin puternice, pentru că Thief – Deadly Shadows are nevoie de resurse zdravene pentru a rula fluent – gândiți 2 GB la CPU și cel puțin un GeForce 4 Ti 4200, oricum nu puteți folosi nici o placă grafică de gen MX, pentru că este nevoie de Pixel Shader 1.1.

Partea haioasă este că și în cazul coloanei sonore ambientale a jocului, cât și al muzicii din cutscene-uri, se aplică cele spuse de mine despre texturi. Toată muzica, precum și efectele sonore din primele două Thief-uri erau de gen „electronic industrial", ca să zic așa, și erau avantajate de scăderea calitativă rezultată din compresia audio >

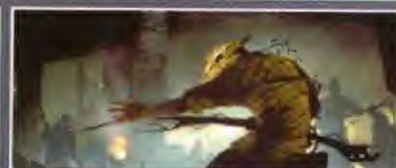
Aaaaand... CUT!

Dacă mare parte din farmecul Thief-urilor de demult era dată de atmosferă, o contribuție hotărâtoare o aveau și filmulețele, cutscene-urile. Câte trei pentru primele două Thief-uri, acestea au devenit mult mai multe în Thief – Deadly Shadows. Iar faptul că sunt mai multe nu înseamnă că impactul și calitatea acestora s-au diluat, nu, cutscene-urile din Thief – Deadly Shadows sunt la fel de reușite precum cele vechi și păstrează aceeași forță de expresie. Iar ceea ce va plăcea oricărui fan Thief este faptul că producătorii au apelat la aceeași firmă care a produs filmulețele din Thief-urile anterioare, păstrând cu sfințenie aceeași manieră de realizare a animației și graficii de cutscene.

De fapt, corect ar fi să spun că s-au păstrat aceleași maniere de realizare a animației, deoarece într-un fel sunt făcute cutscene-urile din primul Thief, un pic mai primitive, mai puțin elaborate, mai mult pictate decât modelate 3D (cu elemente de colaj și folosire a siluetelor reale filmate), și în alt fel s-a lucrat în cutscene-urile din al doilea Thief, realizate prin prelucrare tridimensională a elementelor de artwork. Din fericire, filmulețele din Thief – Deadly Shadows sunt de amândouă felurile, chiar dacă lucrul acesta este derutant prin faptul că fața lui Garrett nu arată tocmai la fel în toate cutscene-urile. Folosirea graficii animate în ambele maniere, a primului Thief, dar și a celui de-al doilea, fără farafastâcuri eye candy 3D de ultimă oră, este o surpriză foarte plăcută pe care ne-au făcut-o producătorii și dovada atenției pentru detaliul crucial în conturarea atmosferei de „Thief adevărat" a jocului.








Plictiseala orașului


Lecturi periculoase

cerută pentru micșorarea dimensiunii fișierelor. Rezulta un sunet oarecum murdar, hârșâit, plin de artefacte audio, care se potrivea perfect cu genul muzicii, atmosfera jocului și chiar cu storyline-ul.

Ei bine, sunetul și muzica din Thief – Deadly Shadows sunt, precum texturile, mai curate decât cele din vechile Thief-uri. Deși există o superbă răbufnire ritmică de industrial, ca „pe vremuri", chiar în filmul de final al jocului, în rest așteptați-vă la un ambient sonor mult mai limpede, accentul fiind pus acum mai mult pe coruri și efecte discrete, eventual pe instrumente reale (nu credeam să aud un pian în Thief, vreodată). Duse sunt sunetele aspre, psihedelic modulate ale bătrânelor sintetizatoare folosite în Thief TDP sau TMA... Deși prefer și acum sunetul vechi, industrial, accentuat de compresia audio, trebuie să recunosc că ambientul sonor actual își face datoria, dar afectează semnificativ acel nuștiuce al Thief-ului.

„It's nothing, I'm just being jumpy."

Ni s-au promis multe de către Ion Storm în ce privește AI-ul din Thief – Deadly Shadows. Și, în principiu, tot ce s-a promis s-a respectat. Avem de-a face cu un AI superior celui din Thief-urile anterioare și asta nu este deloc puțin lucru. Rutele de patrulare ale gărzilor sunt mai variate și factorul întâmplare îți poate da deseori de furcă atunci când vrei să ajungi în spatele celui pe care vrei să-l pocnești în moalele capului cu blackjack-ul. Și bine este să fii cât mai exact poziționat în spatele AI-ului, pentru că altfel mai mult îl alertezi decât îl amețești (totuși, mi s-a întâmplat de câteva ori să pot leșina un oponent lovindu-l în timp ce stăteam pe vine; cred că este un bug). Deși, straniu, dacă ești poziționat ușor lateral, în momentul loviturii, AI-ul se sucește rapid, astfel încât să recepționeze lovitura centrat – asta jenează un pic la bun simț.

Cum, de altfel, jenează și faptul că sabia sau ciocanul oponentului cad pe jos și acolo rămân, chiar dacă tu îi ridici trupul și îl arunci undeva la umbră. Și asta n-ar fi nimic dacă celelalte personaje AI nu ar trece cu dezinvoltură pe lângă obiectele „desprinse" din cel leșinat, fără a remarca nimic ce le-ar putea trezi suspiciuni. This sucks!

Altfel, pe nivelul expert, ai parte de un tratament cu totul special din partea AI-ului, care devine atent și începe să te caute la fiecare torță stinsă, la fiecare ușă deschisă și la fiecare lucru care nu se află la locul său. Un sunet cât de mic, un cap ieșit în cadrul de lumină, umbra ta profilată pe ziduri când tocmai te pregătești să lovești, toate acestea te vor trăda ușor, iar calea armelor nu este o rezolvare. Pe Expert va trebui să faci uz de tot arsenalul de mijloace de diversiune și atac subtil pe care le ai la dispoziție: noisemaker arrows, moss arrows, water arrows, gas arrows și gas bombs.

Plăcut este faptul că de unii oponenți poți scăpa lejer cu fuga, deoarece vârsta și/sau greutatea corporală nu le permit performanțe atletice deosebite, lucru pe care-l vor exprima prin viu grai. Neplăcut este că odată urcat pe niște scări (din acelea pe care urci folosind și mâinile, englezii zic „ladder", românii au „stairs" pentru orice fel de scară) sau pe ziduri, AI-ul nu mai vine după tine, fiind la discreția obiectelor pe care, uneori, i le poți arunca în cap – și asta este haios.::

O provocare, în (aproape) lipsa


Nu mă mai bateți la cap!

unor oponenți exotici precum diversele făpturi ale Trickster-ului din Thief-urile anterioare, este existența unor trupe speciale ale Keeper-ilor, numite Keeper Enforcers. Aceștia au abilități telepatice și îți simt apropierea, precum și momentul în care te concentrezi ca să-i ochești cu o săgeată. Deși salutară, prezența acestor Enforcers nu reușește să-mi îndepărteze senzația că AI-ul din Thief – Deadly Shadows putea fi un pic mai variat sub aspectul tipurilor de oponenți și al comportamentelor acestora.

Thief In The Small City

Orașul! Neclar, întunecat, bănuit doar. Căci în primele două Thief-uri prea puțin se spunea sau se vedea din Oraș. Doar atât cât trebuia pentru a-ți lăsa imaginația să lucreze. Orașul cu iz medieval condus de Baron – doar mesaje sau scrieri conturau totuși vagi amănunte ale organizării Orașului, ale intrigilor lui, ale mondenităților nobilimii. Orașul ce părea a fi un punct nodal, rezumat esențial al unei lumi în care magia și știința își disputau supremația. Un loc în care zorii Renașterii sunt mereu amenințați de seducția întunericului sau isteria religioasă.

Thief – Deadly Shadows scoate Orașul din legendă și îl aduce concret în fața ochilor noștri. Este un oraș în care două facțiuni încearcă să se excludă reciproc: Păgânii și Hammeriții. O a treia, Keeper-ii, face eforturi să mențină echilibrul Orașului, dar se întâlnește pentru întâia oară cu spectrul propriului dezechilibru. Din păcate, totul se petrece în Oraș prozaic, la lumina lămpilor, fără implicarea Baronului sau a nobilimii, ceea ce înjumătățește credibilitatea reconstituirii Orașului. Care îmi dă impresia uneori că aduce cu încropirile de mucava ridicate pe niște platouri de filmare...

Iar adevărul este că nici lămpile nu mai sunt ce au fost. Acum avem de-a face cu niște lampioane banale, al căror impact asupra atmosferei jocului nu este nici pe departe egal cu cel al neobișnuitelor lămpi ce luminau folosind energii stranii, care te duceau imediat cu gândul la magie. Mie unuia mi-au mai lipsit din oraș și transformatoarele acelea care ticăiau discret pe străzi și nu cred că niște țevi din care picură apă sau țâșnește abur sunt suficiente pentru a reda aerul enigmatic al Orașului. Aer care depindea uimitor de mult de lămpile ciudate ce luminau străzile în vechile Thief-uri.

În plus, Orașul este destul de mic, cum de altfel sunt în general nivelurile din Thief – Deadly Shadows. Iar la cât de mici sunt, mai sunt și împărțite în două, un nivel fiind alcătuit din două secțiuni, între care se trece printr-un abur albastru. Deh, jocul trebuie să ruleze și pe Xbox...

Partea bună este că în oraș vei găsi atât tăinuitori care să cumpere ceea ce tu ai furat, cât și prăvălii discrete în care să te aprovizionezi cu armele și instrumentele necesare în misiuni. Altă parte bună este că pe străzile Orașului trebuie să te ferești de gărzile municipale, dar și de membrii facțiunilor cu care te afli în conflict – dă în cap unuia din

>


Umbra e vie!

3 LUCRURI PE CARE SĂ NU LE (MAI) FACI ÎN THIEF:


Să îți arăți silueta în cadrul luminat al unei uși.


Să-l lași pe oponent să-ți vadă umbra.


Să privești pe după colț în bătaia luminii.

Ecce Garrett!

Şi dacă este Thief, atunci trebuie să fie Garrett. Le-a „ieşit" bine Garrett celor de la Ion Storm? Pentru că au avut de-a face cu două provocări majore. Prima ar fi cea de a oferi o vedere din exterior a lui Garrett, când jucătorul alege vederea third person. Dacă până acum aspectul real al lui Garret a fost cu abilitate ascuns în cutscene-uri tenebroase şi singurul mod de a-l vedea în joc pe Garrett era de a folosi un Scouting Orb aruncat în faţa personajului, ceea ce nu oferea cine ştie ce detalii, de data aceasta Garrett se vede complet. Nu sunt deloc dezamăgit de aspectul lui Garrett, aşa cum a fost acesta realizat în Thief – Deadly Shadows, deoarece Hoţul arată exact aşa cum mi l-am imaginat din totdeauna. Aici Ion Storm Austin primeşte felicitările mele de fan Thief. Cu atât mai mult cu cât figura lui Garrett rămâne parţial ascunsă sub glugă, iar realizarea grafică a personajului este la rândul său o combinaţie de pictură şi modelare 3D, excelent realizată. Astfel, Garrett arată mult mai bine decât restul personajelor din joc, pe faţa cărora un bump maping neinspirat pune un luciu lipsit de naturaleţe, ce le face să arate ca nişte păpuşi de plastic animate.

A doua provocare majoră ridicată în faţa producătorilor ţine de tehnica clarobscurului, de care-am mai vorbit, şi care este unul din ingredientele reţetei atmosferei „de Thief" şi, implicit, al succesului acestei serii. Practic, în Thief – Deadly Shadows lucrurile se clarifică în ceea ce priveşte misterul ce-i înconjoară pe Keeper-i şi, de fapt, se clarifică multe lucruri prin Oraş. În mijlocul acestor dumiriri finale şi generale, nici Garrett, ca personaj, nu putea scăpa fără a se clarifica o seamă de lucruri şi despre el. Or, prea mult clar în clarobscur dăunează într-un Thief. Aici producătorii jocului au călcat pe o cărare foarte îngustă între lumină şi umbră. În opinia mea, în ce priveşte storyline-ul şi Oraşul, Ion Storm a păşit deranjant de mult în lumină şi asta nu dă bine la atmosfera generală. În schimb, în privinţa lui Garrett, trebuie să le recunosc meritul de a fi reuşit la limită să nu ridice prea mult din gluga acestuia. Ion Storm a fost cât pe ce să întărească prea mult tuşele cu care l-a conturat pe Garrett ca personaj şi de puţin a trecut pe lângă a-l transforma într-un penibil erou hollywoodian...

Reuşită este şi continuitatea lui Garrett ca personaj al seriei. Vocea, deja celebră a lui Stephen Russell, este folosită şi în Thief – Deadly Shadows. Şi dacă este aceeaşi voce, atunci vă daţi seama cât de bine sună clasicele comentarii scurte şi cinice ale lui Garrett, presărate ici şi colo în joc! Very nice... Apoi, foarte bună este ideea introducerii „body awareness"-ului – în mod first person îţi poţi privi corpul. Ceea ce întregeşte reuşita implementării „body awareness"-ului este naturaleţea deosebită cu care se mişcă Garrett sub controlul jucătorului – totul respectă îndeaproape mecanica reală a corpului uman.



Hammeriţi şi atitudinea acestora către tine va deveni treptat duşmănoasă. Omoară zombie sau gândaci „ruginitori" şi vei deveni chiar aliatul Hammeriţilor. Fă anumite servicii Păgânilor şi aceştia îţi pot deveni la rândul lor aliaţi. Deşi nu are un impact major asupra curgerii misiunilor sau asupra storyline-ului, relaţia cu cele două facţiuni îţi poate uşura mersul pe stradă sau ţi-l poate transforma într-un lung joc de-a v-aţi ascunselea.

Interesantă este încercarea producătorilor de a implica jucătorul în mici misiuni colaterale prin Oraş – să furi un pumnal pentru cineva, să îi furi unui bijutier pietrele preţioase pe care acesta le-a ascuns de hoţii pentru care lucra, chestii de genul acesta care nu mi-au părut suficient de atractive, cu atât mai mult cu cât câştigul era mic. În plus, la începutul jocului, când storyline-ul este



Pe care să mă aşez?

subţirel rău de tot, aceste micromisiuni ar putea să te îndepărteze şi mai mult de firul istorisirii. Iar când povestea se încinge, nu-ţi mai arde de ele. Ca un element de RPG pătruns în Thief, aceste micromisiuni nu sunt la fel de benefice precum tăinuitorii sau „magazinele" discrete. Numai evadarea din închisoarea Oraşului dă bine între aceste misiuni colaterale – când eşti prins de gărzi în Oraş nu mori, ci înfunzi puşcăria şi toată lumea se îndeasă la celula ta să-şi exprime bucuria de a te vedea în sfârşit după gratii, which is cute, you know...

Oricum, şi Oraşul din Thief – Deadly Shadows îţi poate oferi surprize, dintre care luptele de stradă între facţiuni şi dialogurile haioase purtate de cetăţeni sunt un bun ingredient al atmosferei thiefereşti şi un motiv de laudă pentru cei responsabili de AI. Ah, dar nu am reuşit să găsesc casa din Oraş în care, într-o odaie discretă, doi cetăţeni fac sex...

Trilogie

Nu voi ţine cont în aprecierile mele asupra jocului de bug-ul jenant care afectează prima sa versiune (cel care resetează nivelul de dificultate al AI-ului la reîncărcarea unei salvări). Eidos a recunoscut public problema, iar la ora la care citiţi aceste rânduri probabil că există un patch care rezolvă acest bug.

Aş putea spune, însă, că nu îmi place lipsa de diversitate a nivelurilor şi dimensiunile mici ale acestora. Mai ales în ce priveşte diversitatea, trebuie să recunosc faptul că Thief – Deadly Shadows nu se apropie de precedentele titluri ale seriei. Este drept că producătorii s-au scremut să creeze un nivel între Pagans şi unul într-un fel de străvechi oraş subteran. Departe au fost de reuşită, dar mai ales de modelele pe care au încercat să le reînvie – amintiţi-vă nivelul



Trail of Blood din Thief TMA și orașul antic subteran din Thief TDP și TMA. Iar despre zombie și duhuri, ei bine, nici aceștia nu mai sunt ce-au fost, fac mai mult act de prezență decât au un rol efectiv în story. Și nu mai sunt burricks :-(...

Cu toate acestea, felul în care povestea se dezvoltă începând cam de la mijlocul jocului te atrage și te împinge mai departe, către un nivel care atinge un maxim în ce privește ingeniozitatea designului horror. Ține minte trei cuvinte: „Shalebridge Cradle". Dacă este un loc în care, fără nici un oponent în nivel, să merg pâș-pâș, îngrozit, cu deștele tremurânde pe tastatură, apoi acesta este „Shalebridge Cradle". Sunet, grafică, lumini, contribuie decisiv la alcătuirea unuia din cele mai reușite niveluri din istoria jocurilor. Iar combinația acestuia cu storyline-ul, al cărei efect este amplificat de documentele găsite în nivel și de intempestivul contact cu un AI halucinant și halucinat, aproape face ca existența întregului joc să fie justificabilă prin geniul concentrat într-un singur nivel. Nivel suficient de spooky și de bine gândit ca să egaleze și chiar să depășească niveluri superlative ca design din Thief TDP, precum casa lui Constantine, tărâmul Tricksterului sau chiar catedrala și mânăstirea bântuite ale Hammeriților.

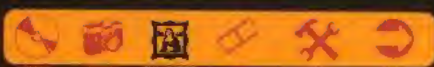
Dar Thief – Deadly Shadows este o reușită nu doar datorită unui singur nivel. Thief – Deadly Shadows este o reușită, în opinia mea, pentru că recreează „atmosfera de Thief", ba chiar o îmbogățește, prin fina folosire a clarobscurului vizual și sonor și, pe alocuri, chiar și a celui epic. Și pentru că am pomenit de sunet, Thief – Deadly Shadows continuă tradiția Thief, aceea de a fi cel mai bun joc la capitolul poziționării audio 3D și al modelării acustice a mediului. Atenție, însă, pentru o experiență audio completă vă este necesar un Creative Audigy, placă de sunet pe care Thief – Deadly Shadows o „exploatează" absolut magistral.

Foarte important mai e faptul că Garrett este viu, credibil și ți se vâră-n suflet la fel ca-n primul Thief. Și prin aceasta, jocul și-a păstrat puterea magică asupra noastră și singurul meu regret, trecând peste unele amănunte negative în realizarea jocului, este acela că, se pare, seria Thief se închide într-o trilogie.

Vă recomand din tot sufletul, dacă nu ați făcut-o până acum, să căutați Thief The Dark Project și Thief The Metal Age și să le jucați – merită să le cumpărați în ediția Sold Out ieftină în care pot fi găsite în țară. Luați-le, jucați-le și fiți convinși că numele cel mai potrivit pentru jocul care le urmează nu este cel comercial, banalizant, pe care i l-au dat producătorii - Deadly Shadows... câh!... Adevăratul nume al jocului despre care v-am vorbit în aceste rânduri este acela pe care l-am așteptat noi, toți cei care-am numărat cu înfrigurare zilele a patru ani. Este Thief 3.

■ Marius Ghinea

Titlu	Thief – Deadly Shadows
Gen	First person stealth
Producător	Ion Storm
Distribuitor	Eidos
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P4 1,5 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1
ON-LINE	www.thief3.com



Grafică	10/10
Sunet	10/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/A
Impresie	9/10



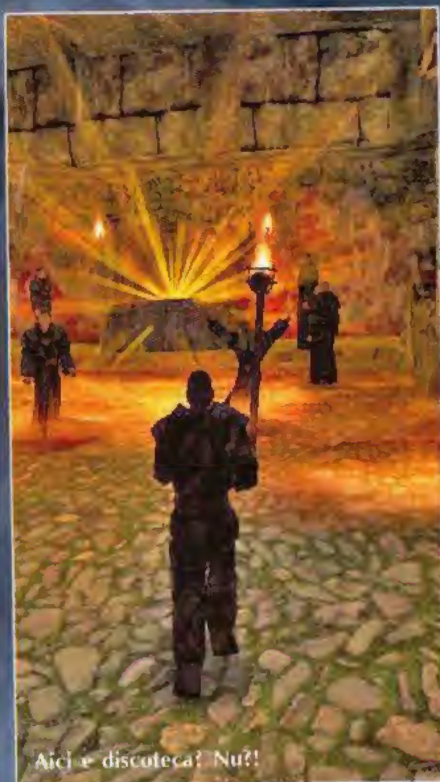


Gothic II: The Night of the Raven

Dacă voi nu îl vreți, eu îl vreau!

Trebuie să-i admiri pe băieții ăștia, sunt cel puțin perseverenți. După ce primul Gothic, apărut pentru „restul" lumii la mult, mult timp după ce a fost gustat de nemți, a reușit să-și pună la picioare comunități întregi de gameri, toată lumea se aștepta ca distribuitorii (vorbesc aici de JoWood și nu de cei de la Piranha Bytes, care probabil nu au avut nici un cuvânt de spus în treaba asta) să lanseze varianta în engleză a mult așteptatului sequel, concomitent cu varianta germană. Nu s-a putut. Mai mult, nici după ce hoarde de fani și-au smuls părul din cap și au început să umple Internetul cu nemulțumirile lor, nu s-a schimbat nimic. Iar când add-on-ul „Die Nacht des Raben" a fost lansat în germană, am decis cu toții să așteptăm resemnați câteva luni varianta internațională. Numai că aceasta s-a lăsat așteptată până când a dispărut cu totul din planurile de viitor ale celor de la JoWood și ne-am trezit cu o nouă situație aberantă.

Și uite că totuși citești un review la „The Night of the Raven", care nu sună nicidecum a „Die Nacht des Raben". Să se fi trezit cei de la JoWood? Să fi reușit fanii să-i convingă să facă în sfârșit ceea ce trebuie? Ei bine, nu...


Aici e discoteca? Nu?!

Ai noștri, ca brazii!

Când, acum câteva săptămâni, Dan Antonescu (care, printre altele, este lead-designerul de la Mourning (fostul Realms of Torment), MMORPG-ul românesc despre care ai mai citit în LEVEL) mă întreba dacă nu cumva știu pe cineva care să cunoască la perfecție germana, pentru că are nevoie de oameni să traducă add-on-ul de la Gothic II, am râs și i-am promis că o să mă interesez, convins însă că a înnebunit marmota. Acum o săptămână însă, zarvă mare pe Internet... „Băăă, e add-on-ul în engleză!", „Băăăă... adică... BĂĂĂ!!!", se strofocau câțiva fani gothici. Îl apelez rapid pe Dan să îl anunț marea veste și îmi aduc între timp aminte de proiectul său. Confirmarea a venit chiar din partea lui. „Păi nu ți-am zis?", „Păi... da", am răspuns eu, în timp ce îmi aplicam bucuros o palmă peste frunte.

„Traducerea" vine sub forma unui MOD care traduce textele din germană în engleză. Nu este deci o traducere totală, în sensul că dialogurile din add-on au rămas în limba lor nativă, însă asta este doar o problemă minoră, care nu deranjează aproape deloc (poate numai dacă nu poți suporta deloc limba germană). The Night of the Raven este așadar un add-on extrem de jucabil, în care textul tradus în engleză te ajută să treci peste orice fel de probleme pe care le-ai avea în a înțelege limba germană.

Din nou, iarăși și încă o dată!

Night of the Raven nu continuă povestea din Gothic II, ci introduce un nou quest, mare și lat, care poate fi abordat în paralel cu cel principal. Vestea proastă este că dacă vrei să te bucuri de add-on, trebuie să iei jocul de la început, pentru că altfel nu se poate. Va trebui așadar să pornești de la început, să te chinuiești cu toți șobolanii și cu celelalte chițăitoare din zonă, să-i înghiți pe toți nenorociții pe care i-ai caftit până acum... Dacă la Gothic II m-am plâns că trebuie să pleci de la zero și să treci cam prin aceleași chinuri și experiențe ca în Gothic I, atunci imaginează-ți ce am simțit acum. Noroc


Și zi, facem diseară party cu orcii ăia?


Veniți de luați lumină!

însă cu diversele facțiuni cu care poți să te aliezi în joc și noroc că nu le-am experimentat pe toate prima oară când am jucat Gothic II. Așa că dacă atunci m-am băgat de la început la Miliția și apoi la Paladini, am avut acum ocazia să încerc tabăra Mercenarilor. Trebuie



să amintesc aici faptul că accesul în facțiunile respective îți este ușurat odată cu instalarea acestui add-on, mulțumită unor NPC-uri tare prietenoase.

Este interesant modul în care cei de la Piranha au integrat povestea din add-on în cea principală și ce schimbări au rezultat de aici. Deși lumea în care pornești este aceeași ca în Gothic II, introducerea unui nou quest a adus cu sine o serie întreagă de modificări. Noi NPC-uri, quest-uri modificate, locații schimbate etc. Este oarecum derutant să te plimbi într-o lume pe care o știi foarte bine, dar să realizezi din când în când că lucrurile s-au schimbat. S-ar putea ca NPC-ul pe care te bazai să nu îți mai dea quest-ul pe care îl știai sau ca un anumit obiect de care ai nevoie să nu mai fie acolo unde știai tu că este. Mi-a luat aproximativ nouă ore și zece niveluri de orbecăit prin „vechea" lume din Gothic II pentru a ajunge într-un final la miezul add-on-ului, noua hartă, și pentru a mă simți din nou sigur pe mine (paradoxal, asta s-a întâmplat numai atunci când m-am trezit pierdut într-o lume complet necunoscută).

Noua hartă din add-on a fost aproximată la 30% din suprafața lumii din Gothic II. Nu este deloc puțin, iar dacă mai luăm în calcul și diversitatea îmbucurătoare a noilor locații (păduri, mlaștini, canioane, plaje etc.), atunci situația se prezintă chiar roz. Mișcarea în cadrul noii hărți a fost simțitor accelerată prin introducerea unor teleportoare care, odată activate, îți vor permite să călătorești instantaneu dintr-o parte în cealaltă a lumii. Asta, evident, dacă reușești să activezi respectivele teleportoare, străjuite de armate de animale care mai de care mai supărate pe viață (a ta, desigur).

O mare schimbare introdusă de add-on, pe lângă noua hartă, este o nouă balansare a jocului. Unii inamici sunt acum mai puternici, alții mai slabi, unii îți dau mai puțină experiență decât până acum, alții mai multă. Este o schimbare care se reflectă în tot jocul, nu numai în quest-urile legate de add-on și tocmai de aceea era absolut necesar ca celor de la Piranha să le iasă bine această nouă balansare a gameplay-ului. Din păcate însă, totul a devenit mai haotic. Am avut deseori impresia că inamicii erau prea ușori, pentru ca în următorul quest să fiu pus față în față cu adversari de care era imposibil să trec. Jocul a devenit astfel mult mai greu, mai ales dacă te avânți direct în add-on, fără să capeți ceva extra experiență înainte. Pe de altă parte însă, dacă stai prea mult în lumea „veche" și îți crești un personaj puternic, add-on-ul s-ar putea să ți se pară mult prea ușor.

Încă-un Gothic și mă duc!

Am terminat add-on-ul după mai puțin de 18 ore, din care doar nouă ore de joc efectiv petrecut în noua hartă. Adăugând la asta noua încercare (eșuată, zic eu) de a balansa jocul, grafica rămasă la același nivel, faptul că ești obligat să iei jocul de la început și încă o serie de eventuale nemulțumiri, s-ar zice că nu avea de ce să îmi placă The Night of the Raven. Însă cu toate aceste probleme, add-on-ul a reușit să mă țină în fața calculatorului ca în zilele/nopțile bune. Asta pentru că este vorba în cele din urmă despre Gothic (I, II, add-on, tot aia e...), un RPG pe care o să îl joc întotdeauna cu cea mai mare plăcere, iar faptul că add-on-ul aduce (pe lângă probleme) o serie întreagă de noutăți este cireașa de pe tort.

Concluzionând, dacă ți-a plăcut Gothic II, atunci o să guști din plin și The Night of the Raven, iar dacă nu l-ai jucat încă, acum e clar momentul să te apuci de el.

■ Mitza

P.S. MOD-ul de traducere și informații despre cum să îl instalați puteți găsi aici: http://www.rpgdot.com/phpBB2/viewtopic.php?t=89259


Să intru, să nu intru...


Ditamai canionul


În tabăra piraților

Titlu	Gothic II: The Night of the Raven
Gen	Add-On/RPG
Producător	Piranha Bytes
Distribuitor	JoWood
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.piranha-bytes.com/addon



Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	8/10

7,6


E vechi, dar încă mai arată bine

Warlords Battlecry III

Aviem di tăăăăăte...

Lumea se întoarce cu fundul în sus. În timp ce toate RPG-urile se transformă încet și ireversibil în {introduceți genul fav... err... action}, strategiile se metamorfozează la fel de încet și aproape la fel de sigur în RPG-uri ca la carte. Surprinzător, moda aceasta a RPG-izării strategiilor în timp real nu a fost pornită de către Blizzard, cum ne-am fi așteptat cu toții (este binecunoscut talentul celor de la Blizzard de a indica – voluntar sau nu, nu mai contează – direcția de dezvoltare a unui anumit gen, în special a genului RPG), ci de către rușii de la Buka Games (remember Rage of Mages). Rețeta a fost simplă. S-a luat un RPG de mână cu o strategie în timp real, iar pe un fond muzical romantic, sub clar de lună, natura a fost lăsată să-și urmeze cursul. Produsul iubirii celor două genuri nu a fost o aberație genetică, după cum ne-au obișnuit o sută de ani de francănștaini și oameni de știință nebuni, ci un hibrid plăcut ochiului și cu mult lipici la micul și mai ales marele public. Să-l joci, nu alta! Contrar bunului obicei al industriei de jocuri, clonele au întârziat să apară (deși acum ar fi fost mai mult decât binevenite). Câteva încercări timide pe ici, pe colo, nimic demn de remarcat. Asta până când cei de la SSG s-au încumetat să împerecheze și ei strategia cu RPG-ul. Experimentul a purtat numele de Warlords Battlecry și a cunoscut succesul de la o vârstă fragedă. Puțin mai târziu, Warlords-ul cel Battlecry a făcut pui (mai exact unul, pe numele lui Warlords Battlecry Al Doilea), iar acum venerabilul a devenit bunic sub stricta supraveghere a celor de la Infinite Interactive. Nepoțelul este... ta da da daaaaam... Warlords Battlecry. Trei. Weee!!!!

Mare tămbălău în Etheria

După lungile războaie care au sfâșiat pământurile Etheriei, iar pe unii dintre voi i-au ținut treji până noaptea târziu, pacea și liniștea și-au scos timid mustățile și au început să adulmece aerul libertății. Tot în acea perioadă, negutătorii Selentini (un fel de spanioli de-ai noștri), în goana lor după profit, s-au abătut de la rutele comerciale obișnuite și, luați de val (la propriu și la figurat), au dat peste Imperiul (dacă poate fi numit așa) Ssrathi și peste locuitorii (un fel de azteci de-ai lor) lui. La început, negutătorii au fost foarte mirați de acești Ssrathi, niște ființe care arătau ca oamenii, numai că erau șopârle. Mirarea s-a transformat în planuri de atac, imediat după ce selentinii au observat o concentrație extrem de mare de aur pe Imperiu pătrat. Și cum obiceiurile proaste se transmit repede, au început și ssrathienii să se mire (care cu pumnu, care cu ghioaga), doar nu era să ajungă specie pe cale de dispariție și subiect de film în Jurassic Park. Negutătorii, neduși la biserică, și-au vârât mâna (înarmată până-n dinți) și mai mult prin Imperiul Târâtoarelor... și așa Pacea și Liniștea s-au dus la culcare. De parcă n-a fost de ajuns, pe o insulă în mijlocul Etheriei, printr-un portal deschis de nu se știe cine, arunca, ploua cu demoni. Printre miile de demoni ușor de ucis (dar greu de numărat), prin acest portal s-a



Melee ca la carte



Peisaj de iarnă cu minotaur

mai strecurat încă un „turist" xenofob și avid de putere, înarmat și periculos. Exact în mijlocul evenimentelor (și în mijlocul Etheriei, pentru că pe insula amintită mai sus începe totul) apare un voinic în jurul căruia se va învârti povestea noastră de-acum înainte. Frumoasă poveste, n-am ce zice, dar parcă am mai auzit-o undeva. Voi nu? Apocalipsa... eroul omnipotent... salvarea lumii de la pieire... națiuni asuprite... nu vă spun nimic? Dacă nu vă spun nimic, e bine, vă veți bucura ca niște copii. Dacă vă spun prea multe, nu e bai, pentru voi există alte povești mai micuțe, pe care probabil nu le-ați mai auzit, deși până la urmă va trebui să o ascultați și pe cea pomenită înainte. Dar asta numai dacă vreți să vă dați mari în fața prietenei cu încă un joc înfrânt de mintea voastră.


Defensiv, da' agresiv

Mare-i grădina Etheriei

... și multe misiuni îi sar gardul drept în poala voastră. Pe o hartă mică la început și mare mai spre sfârșit, trăiesc în armonie peste o sută de „locații" unde iuțeala mâinii, ascuțimea minții și duritatea răbdării vă vor fi testate cu vârf și 'ndesat în bătăliile aferente fiecăreia. Mai mult, pentru un dezmăț strategic și mai brutal, multe dintre acestea pot fi reluate, harta fiind generată aleator acolo unde este cazul. Spun „acolo unde este cazul" pentru că, în afara bătăliilor pentru supraviețuire, mai există și bătăliile pentru onoare și bani grei, mai cunoscute medievaliștilor sub numele de „turnire". În caz de veți ieși victorioși din orice tip de înfruntare, veți fi răsplătiți regește cu aur, experiență, item-uri sau informații absolut necesare pentru a scăpa lumea de urgie.

Perfect conștienți de gradul de dificultate al sarcinii pe care tocmai v-au pus-o în cârcă, zeii cei programatori v-au înzestrat cu un liber arbitru rar întâlnit în strategiile noi sau vechi. Nu vă cere nimeni să vă duceți să luați răul de guler și să dați cu el de pământ din prima. Și nici nu e recomandat. Parcă mai tentantă (și mai utilă) e o tură pe la dwarfi care, în urma unor „mici" favoruri, vă vor răsplăti cu niște ouă de grifon sau cu o sabie mai acătării. Sau cu un schimb de „amabilități", în urma cărora grupurile răzlețe de Ssrathi (rămași) vă vor ruga în genunchi să le luați banii puși deoparte sau un sceptru potent. Posibilitățile sunt multe, la fel și orele petrecute în fața monitorului să vedeți oare ce câștigați dacă radeți de pe fața pământului o națiune întreagă.




Demolition squad


Înțeles, Măria Ta!

The Big Kahuna

... sau, dacă preferați, eroul, personajul principal al poveștii voastre (și aici mirosul de RPG devine din ce în ce mai puternic), aparține uneia dintre cele șaisprezece rase care populează pământurile Etheriei, rase desprinse din sutele de fantasy-uri clasice scrise până acum, de la dwarfii cei scunzi și irascibili, până la demonii puși pe blestemății. Gluma se îngroașă în momentul în care vreți să vă apucați de o meserie și sunteți puși în fața unei liste cât o zi de post care cuprinde nici mai mult, nici mai puțin de douăzeci și opt de profesii. Și fiindcă acesta se pare că a devenit un capitol tare matematic, dacă tot mi-am pierdut vreo oră numărând diverse chestii din WBC III, o să fac cunoscut și numărul de skill-uri degrabă dătătoare de bonusuri nevinovate. O sută în cap. Dacă domeniul magiei exercită o atracție irezistibilă asupra unora dintre voi, bucurați-vă, căci o sută treizeci de vrăji de-abia așteaptă să zboare libere pe cerul Etheriei și/sau pe pielea ghinioniștilor. Eu, mai slab de înger, am lăsat magia celor care se pricep la ea și am pus mâna pe topor. Din experiența acumulată de-a lungul a câtorva zile de melee prin Ehteria, vă pot spune că eroul meu a devenit într-un asemenea hal de puternic încât s-a luat la trântă cu strategia și a pus-o la pământ în primele runde. Alături de doi minotauri de încredere și de nivel mare (păstrați de la o luptă la alta), strategia a lăsat loc RPG-ului, clădirile au căzut în paragină, iar Battlecry s-a transformat în Diablo. Așa că, dacă vreți să aveți parte de strategie ca la carte, încercați să lăsați deoparte barda și să puneți mâna pe carte. Pe cartea de necromanție, că doar nu pe Abecedar...



O bucățică din Etheria



„Un erou prost echipat este un erou mort”, scria undeva prin Ghidul Eroului Etherian. Așa că nu ignorați acest aspect, oricât de mult v-ar tenta să vă dovediți bărbăția aruncându-vă în mijlocul vrășmașilor cu o frunză de viță în loc de suspensor. Producătorii vă ajută, să știți. Mai cu o sabie, mai cu o platoșă, cum îi stă bine voinicului. Deși străinii sunt foarte ușor de mulțumit (un individ dezorientat se minuna pe un forum de numărul impresionant de item-uri), românul din mine își dă cu părerea că, deși multe, item-urile sunt puține. Adică sunt destul de multe, dar plicticos de asemănătoare și foarte puține dintre ele sunt cu adevărat utile. Deși există și vreo două seturi (dintre care unul este un „must have” pentru lupta finală) care mai sparg din monotonie, se mai putea lucra puțin la acest aspect.


Nenea ăla mare care zboară e Tempest. E un titan bun la casa omului.

RTS. The Return of

În viitoarele voastre fapte de vitejie veți fi ajutați de o armată puternică și cât se poate de diversă. Atât de diversă încât o descriere amănunțită a fiecărei unități în parte mi-ar lua mai mult timp decât v-ar lua vouă să terminați jocul cu toate rasele. În total (pe numărate), am identificat 170 de unități diferite, fiecare cu propriile caracteristici și cu propriul look. Impresionant, nu? Și după ce că sunt nesimțit de multe, trupele voastre mai câștigă și experiență, o găselniță tare interesantă într-un RTS, ce schimbă puțin mai mult modul de abordare al unui schimb de focuri cu tribul de peste drum. Deoarece un Minotaur King de



nivel 20 este o armă redutabilă în mâna unui cunoscător al luptei, nu-l veți trimite la moarte sigură știind că vă puteți „construi" altul când aveți chef. Novicele va avea de două ori mai puține hitpoints, iar toporul său nu va provoca mai multe daune decât un țânțar turbat. Unde mai puneți că la toate acestea se mai adaugă și valoarea sentimentală... parcă vi se strânge inima când vedeți că inorogul pe care îl știați de când era un mânz năbădăios cade într-o ambuscadă și este transformat în salam de către niște mezelari dwarfi. Toate acestea (fie vorba de sentimentalism sau de simț practic) puse laolaltă determină o abordare puțin mai tactică a conflictului, unde rush-ul este, în cel mai bun caz, o soluție foarte puțin rentabilă. În sprijinul acestor afirmații vine un număr destul de mare de formații tactice standard introduse de producători și un mod foarte interesant de control al AI-ului unităților, asemănător ca principiu cu cel introdus acum mulți ani în Dark Reign. Spre deosebire de Dark Reign, unde existau trei preset-uri, în WBC III numărul lor a crescut la treisprezece.

La rândul lor, hoardele voastre sunt și ele ajutate de zecile de upgrade-uri disponibile. Care, ca și mai sus menționatele trupe, costă resurse. Pe tot cuprinsul hărții, patru tipuri de mine așteaptă să fie convertite de voi (hehe). Convertirea aceasta e o șmecherie extrem de interesantă. S-au dus timpurile în care sclavii cărau minereu la distanțe impresionante. Acum mina, odată convertită, începe să producă resurse care vor fi adăugate automat în vistieria voastră. Singurul mod prin care producția poate fi crescută e să introduceți proletarul în mină și să-l lăsați acolo să dea cu târnăcopul în vâna de minereu. În total,



există patru resurse mai mult sau mai puțin folosite, în funcție de rasa care v-a ales drept conducător.

Un fel de P.S.

Pentru a nu descuraja publicul, am lăsat pentru la urmă detaliile de ordin tehnic. Și nu pentru că le-aș considera plictisitoare sau mai știu eu ce, ci pentru că nu sunt prea încurajatoare pentru iubitorii de akadele pentru ochi. Spun asta pentru că, într-o lume dominată de monștri devoratori de resurse, de peisaje 3D, de zoom, lens flare, pixel shader, vertex shader și de alte brizbrizuri, WBC III îndrăznește să fie 2D. Un doide bine făcut ce-i drept, cu o atenție sporită pentru detaliu, dar totuși în două dimensiuni, deși trend-ul este grafica tridimensională. Nu că mi-ar păsa prea mult, dar mulți vor fi descurajați. Oricum, mai bine bidimensional și bun decât (completați) (mare junghi). Pe alocuri, animațiile unităților au fost cam fușerite de către producători (e totuși bine că fenomenul nu se răsfrânge asupra tuturor unităților). Partea frumoasă a lucrurilor e că toate neajunsurile graficii nu au puterea de a vă face să bateți cu pumnul în masă și să vă cereți banii înapoi și nu sunt într-atât de deranjante încât să nu le puteți trece cu vederea.

Cu sonorizarea, altfel stă treaba. Deși amuzante (încercați să jucați cu un barbar și după aceea să-mi spuneți de cine vă amintește), comentariile eroului devin enervante după numai cinci minute de joc. Noroc că muzica, precum și posibilitatea de a folosi propriile MP3-uri drept coloană sonoră (eu l-am jucat pe Manowar) mai calmează nervul chinuit de vocea Terminatorului.

Era cât pe ce să uit de multiplayer. Ei bine, multiplayer-ul ăsta mi-a cauzat ceva nervi. Mie și unora de prin Rusia, cu care încercam să încing o luptă dreaptă. Până la urmă, am renunțat din cauza multiplelor bug-uri, dar poate voi aveți nervii mai tari decât mine. Sau poate iese vreun patch.

Pe ultima sută de metri, vă mărturisesc că Warlords Battlecry III nu e un joc pe care să-l treceți cu vederea, chiar dacă nu sunteți admiratori ai genului și chiar dacă, pe alocuri, devine puțin frustrant. E unul dintre puținele jocuri care m-a entuziasmat într-un asemenea hal încât cu prima ocazie o să-mi fac drum în București, de unde o să-mi CUMPĂR primele două jocuri din serie (spre rușinea mea, nu le-am jucat).

■ cioLAN

Titlu	Warlords Battlecry III
Gen	RTS/RPG
Producător	Infinite Interactive
Distribuitor	Enlight Software
Procesor	PII 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.warlords battlecry3.com



Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	8/10
Storyline	8/10
Impresie	9/10

8,1

Soldner – Secret Wars

Surogate de de toate

Una dintre firmele responsabile cu susținerea în orice fel a jocurilor – producție sau distribuție – pentru care am atât repulsie, cât și admirație, este JoWood. Nu știu cum poate face jocuri care să se poată înscrie în toate categoriile posibile. Și nu mă refer la diversitatea stilurilor jocurilor, ci la varietatea calității acestora. Poate te întrebi de ce spun acest lucru și nu am cum să îți explic altfel decât dacă îți zic că în momentul în care se anunță un nou joc scos sub oblăduirea celor de la JoWood, stau și mă gândesc dacă să mă bucur sau nu. Nu știu cum să fac să și pun mâna pe jocul respectiv, dar să îl și pot arunca cuiva în momentul imediat următor, dacă nu îmi place. Pentru că așa este. Jocurile scoase de JoWood nu sunt decât excelente sau incredibil de proaste. Știu, vei spune că ai mai citit o dată într-un articol de-al meu despre ciudățenia JoWood și despre jocurile sale, dar îmi dau seama din ce în ce mai mult că am dreptate. Îți voi da din nou exemple concrete, aceleași exemple ca și tura trecută. Pune lângă un Gothic 1 sau 2 un joc precum Next Generation Tennis sau pe lângă Spellforce ceva de genul acestui Soldner. Nici măcar nu există mod de a face o comparație între aceste jocuri în privința calității lor. De aceea, pentru mine, această firmă germană este o mare necunoscută. Oare este un om de o reală valoare, dar care nu poate lucra la mai multe lucruri deodată, și mult mai mulți de o prostie crasă, din mâna cărora ies „capodopere universale"?

Mercenarul fără casă, masă, traistă...

După un intro înălțător, în care vezi lupte între elicoptere, tancuri și 'jde mii de soldați, de o să vrei să te fi născut rus, tot jocul se strică. Așteptându-mă la o poveste pe măsura intro-ului, unde o trupă de meseriași se duce să curețe baze după baze pline de nenorociți care amenință stratul de ozon, am fost mai mult decât dezamăgit să îmi dau seama că sunt un simplu mercenar care alege misiuni după misiuni doar pentru a câștiga nimicuri.

Poate ar trebui să spun mai multe. Undeva, într-o bază de-a ta, stai în fața unei remorci care transportă un calculator pe care îți vin diferite misiuni care trebuie rezolvate. Nu ar fi nici o problemă dacă totul ar fi cumva legat de ceva anume, de o poveste mai bine pusă la cap. Poate îmi vei spune că adevăraților mercenari nu le trebuie o poveste sau o motivație pentru a câștiga bani. Și am ajuns și unde trebuia. Ca mercenar, ar trebui să câștigi niște bani. Ei bine, aici câștigi o trusă de prim ajutor, un pistol și alte câteva chestii. Cred că nici un mercenar nu ar pleca la luptă riscându-și viața pentru o trusă de prim ajutor. Poate doar mercenarul român al armatei noastre vitale ar pleca la luptă pentru a câștiga un pahar de ceai brom free. Ideea la care aș vrea eu să ajung cumva este că motivația în jocul acesta este zero. Normal, mai sunt și misiuni în urma cărora câștigi un tanc, un elicopter sau un alt mercenar care ar trebui să te ajute, dar acelea nu sunt în număr prea mare.

Să spunem că de capitolul poveste am reușit să trec cu brio și am acoperit toate punctele sale esențiale. Adică cele proaste sau chiar inexistente. Trecând la capitolul gameplay, nu cred că am mai văzut până acum un joc în care luptele între tancuri să fie un fel de Destruction Derby. Nu mi-a mai fost dat până acum să văd, nici măcar în filmele cu italieni proști, trei tancuri împresurând pe un al patrulea și încercând să îl facă acordeon. Singura lor problemă este că


BUUMM!!!

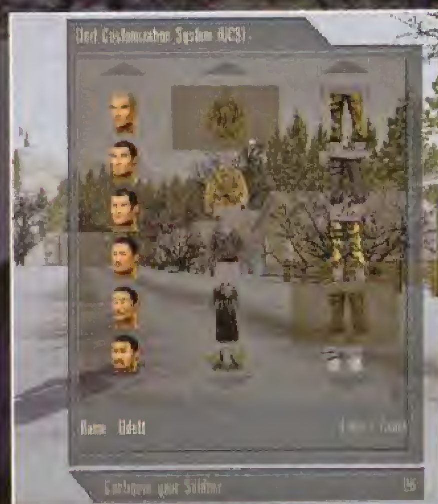

Aaaa... 'ștele mă-tii!

se cam încurcau în tunul ăla pe care nu prea știau cum să îl folosească și pe care îl cam înfigeau în pământ sau cu care își scoteau ochii unii altora. Mare dilemă și tancul ăsta dotat cu tun. La ce o fi bun?!

Alte probleme legate de gameplay nu cred că ar mai fi. Doar dacă faptul că inamicii fac parte din detașamentele sinucigașe ar putea fi considerat un impediment de către jucătorul care nu va mai găsi nimic de ucis în baza spre care a plecat să o pacifice. Nu am putut înțelege de ce, când mă îndrept spre baza adversarului virtual, soldații încep să tragă ca bezmeticii spre mine, chiar dacă între ei și mine se află o clădire, sau, de cele mai multe ori, butoaie cu benzină care au nesimțirea de a exploda când trage cineva în ele. Era chiar distractiv să mă apropii de baza lor, să trag un foc în aer și apoi să mă uit la focurile de artificii care izbucneau printre ei și, mai ales, să aștept să se anihileze reciproc. Una dintre cele mai ușoare misiuni pe care am avut vreodată șansa de a le duce la capăt a fost cea în care trebuia să îl asasinez pe generalul chinez Pong Ping (pe bune, chiar așa îl chema). Ei bine, odată ajuns la o distanță de cinci sute de metri de unitatea lor militară, am tras obișnuitul foc de armă cu care dădeam semnalul de harakiri. Foarte surprins, m-am uitat la mesajul în care mi se spunea că generalul respectiv a murit și că misiunea a fost îndeplinită. Dobitocii l-au omorât pe cel pe care trebuiau să îl protejeze. Apropo, în misiunea următoare a trebuit să îl salvez pe generalul respectiv, dar asta nu prea mai contează deoarece am ajuns deja la concluzia că povestea este de mândru rahat.



Surprinzător, dar arată chiar bine



Mixer pentru alegerea soldatului

La trecutu-ți mare, mare viitor

Nici nu mai îmi vine să îți spun că te poți da și cu elicoptere și avioane cu reacție și cu tancuri și hummer-uri și jeep-uri și în transportoare de trupe și în tot felul de buggie-uri, pentru că de fapt nu contează. Elicopterele nu au nici o logică la partea cu zborul. La început, chiar am crezut că sunt eu prost și că nu mă descurc, așa că am căutat tutoriale pe net și am intrat pe forumuri. Peste tot aceeași problemă: cum naiba se zboară cu elicopterul?! Concluzia dată de un jucător a fost: dați-vă și voi cu tancul că și-așa nu trage nimeni cu ghiulele după voi! Corect. Așa am și făcut. Grafică? Are. Sunet? Chiar prea mult. Îmi venea să mă dau cu capul de pereți de fiecare dată când se încărca ORICE în joc, căci o voce plină de bărbăție îmi urla în urechi SOLDNER!!!

Așa că îți urez din toată inima: cumpără jocul... ba nu. Nu cumpăra jocul. Mai ales că dacă te gândești cumva să îl joci în rețea trebuie să îți spun că nu merge, pentru că îți dă eroare de CD Key. Și asta nu pentru că este piratat, ci pentru că este făcut prost. Oricum, lucrul acesta a fost rezolvat odată cu apariția primului patch.

■ Koniec

Titlu	Soldner – Secret Wars
Gen	FPS
Producător	Wings Simulations
Distribuitor	JoWood Productions Software AG
Procesor	P4 1.2 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.secretwars.net



Grafică	6/10
Sunet	4/10
Gameplay	-3/10
Multiplayer	7/10
Storyline	0/10
Impresie	-3/10

1,8

Perimeter

În perimetrul plagiatului

„Sunt momente în istoria jocurilor pe calculator în care cineva vine cu o idee strălucită, ce revoluționează un gen sau poate chiar o întreagă generație de jocuri". Această frază mi-a venit în minte atunci când am citit sloganul ce încearcă să vândă un joc cu nume inexpresiv, precum Perimeter: „Real Time Strategy Reborn". Uau! Când ai asemenea pretenții, trebuie că jocul cu pricina este cel puțin unul genial. Mă rog, așa ar trebui să fie, doar este distribuit de Codemasters, geniile la gioacă...

Ceea ce lasă o bună impresie de la bun început în Perimeter este povestea. Se vede că oamenii s-au străduit să încropească ceva mai mult decât într-un RTS obișnuit: transportul interdimensional permite plimbarea prin tot ceea ce poate fi pus pe hartă a unor orașe zburătoare, ce constituie bazele de la care trebuie să te întinzi pe diverse planete și să le storci de energie. Dar, bineînțeles, cele trei civilizații participante la acest exod nu se înțeleg între ele. Mai mult decât atât, încă un factor intervine în mod distructiv în ecuație – este vorba despre The Scourge, animăluțele insectoidale și viermănoase care populează diversele dimensiuni.



Haos! Anarhie! Multiplayer!



Deșertul ăsta îmi pare cunoscut

Evident, sarcina ta este să-ți dezvolți propria bază, folosind singura resursă existentă, Energia. Ca să poți exploata energia de la suprafața planetelor, trebuie să construiești. Ca să construiești, trebuie întâi să terraformezi. Unii spun că treaba cu terraformarea ar fi cine știe ce inovație într-un joc de strategie. Eu zic că și în Dune 2 trebuia să betonezi înainte să construiești și doar faptul că niște nanomuncitori se agită pe hartă ca să niveleze terenul nu face Perimeter mai deștept decât Dune 2.

Dar poate că ideea cu perimetrul e nouă? Hm, nu-mi amintesc exact unde, dar parcă am mai văzut scuturi protejând un anumit perimetru, dar nu știu exact, era în cinci jocuri, era în zece filme, era într-o carte de colorat? Jocul are o grafică destul de bună, la cât de tare îți iau culorile ochii. Mi-e greu, totuși, să fiu de acord cu producătorii, cum că grafica ar fi extraordinară, după ce am văzut demo-ul de Ground Control 2...

Dat fiind că despre partea de strategie din Perimeter nu am a vă spune ceva ce voi să nu fi văzut deja prin alte jocuri, să vă vorbesc despre unitățile militare. Aici intervine singura inovație cu adevărat notabilă din Perimeter: unitățile se alcătuiesc din „celule de bază" adică din unități mai mici. Partea interesantă este că unitățile pot fi recompuse, realcătuite, pe câmpul de luptă, după cum ai nevoie. Din păcate, oponenți precum The Scourge vin de undeva, din Starship Troopers, și prin asta sunt din start cel puțin plictisitori. De aceea, numai modul de joc multiplayer salvează ceva din Perimeter, dar nu îl face să aducă Renașterea în genul RTS. Nici vorbă.



Starship Troopers

■ Morning_Star



Turnul Eiffel sau Piramida lui Keops?



Perimetrul meu vs. The Scourge-ul lor



Cu Froggy despre Perimeter

Morning_Star: Cum îți pare Perimeter?
Froggy: Ori jeg, ori genial, mai rămâne să mă lămuresc.
Morning_Star: Interesant, de obicei, astfel de extreme definesc surprizele.
Froggy: Dap.
Morning_Star: Cum a fost cu Black&White...
Froggy: Îmi amintește de Dune... cu o voce de Homeworld.
Froggy: Au modificat sistemul.
Morning_Star: Și cu culori de Orion.
Froggy: În loc să pui plăci, terraformezi solul.
Froggy: Cam nasol.
Froggy: Și combinat cu un Start Trek, jegul ăla de strategie în care ieșeau roboții la lucrat și construit.
Froggy: Nu pot să îmi dau seama dacă îmi place ideea.
Morning_Star: Sună a combinație.
Froggy: O combinație de vreo cinci strategii.
Morning_Star: O peticeală?
Froggy: Combinată și cu Black Isle.
Froggy: Cu transfer de energie prin piloni.
Froggy: Și puii mei...
Froggy: Înțeleg plagiatul, dar până la o limită.
Morning_Star: Destul de clar.
Froggy: Combinarea o fi simpatică, dar totuși...

Titlu	Perimeter
Gen	RTS
Producător	K-D Lab
Distribuitor	Codemasters
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P4 2 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.exodist.net



Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	9/10
Storyline	8/10
Impresie	7/10

7,8

JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH



Domnule, m-am săturat de jocuri vechi!

Nu știu ce tot fac băieții ăștia de la LEVEL, dar de când au băgat jocul full în revistă, au venit numai cu vechituri. Joc de patru ani, de trei, ba parcă a fost și unul de acum cinci ani. Niște nesimțiți! Și le-am tot zis: puneți măi și voi ceva mai acătării, ceva mai nou, acolo! Un joc să simt și eu că am ajuns în mileniul al treilea. Iată că parcă le-a mai venit mintea la cap. Jocul de luna aceasta, Journey to the Center of the Earth, este un joc nou. Dacă rețin bine, a fost lansat în iarna anului trecut sau la începutul anului acesta. Nu știu sigur, dar era iarnă cu siguranță. Iar pe lângă faptul că este un joc nou, Journey mai este și un quest adevărat, un quest clasic, de care nu am mai jucat de ani de zile.

Bătrânul Jules

Jules Verne a fost tătic la vremea lui. Imaginația de care a dat dovadă m-a fascinat în copilărie mai mult decât aventurile lui Zorro sau năzbâtiile lui Morcoveață. Jocul de față este inspirat dintr-un roman renumit al scriitorului, în care fantasticul se împletește cu știința pentru a da naștere unei aventuri la care am visat cu toții. Iată că prin intermediul celor de la Frogwares și al băieților faini de la LEVEL, aveți posibilitatea să retrăiți aventurile din roman, în cazul în care l-ați citit, sau să le descoperiți, în cazul în care n-ați auzit de carte și nici n-ați văzut filmul.

Tânăra Ariane

Ariane este o fătucă nici prea-prea, nici foarte-foarte. Adică, am văzut femei digitale care arătau mai bine, însă nici cu Ariane nu mi-e rușine. Fătuca este jurnalist și, în timp ce se afla în căutarea unui reportaj senzațional (fără incesturi, pedofili și alte de-astea de pe la noi), ajunge fără să vrea într-o lume fantastică. O lume care trăiește în interiorul unui vulcan, ruptă total de evenimentele de afară, cu atmosferă, vegetație, faună și populație total diferite de ceea ce știa.

În continuare, totul se reduce la explorarea lumii respective și la încercarea eroinei de a-și găsi drumul înapoi, spre lumea de deasupra. Pe parcurs, va întâlni tot felul de ciudățenii, va da peste tot felul de ființe, care mai de care mai preistorice, peste nenumărate puzzle-uri pe care va trebui să le rezolve, totul pentru a descoperi în cele din urmă ce se ascunde în spatele acestui întreg univers.

Interacțiunea

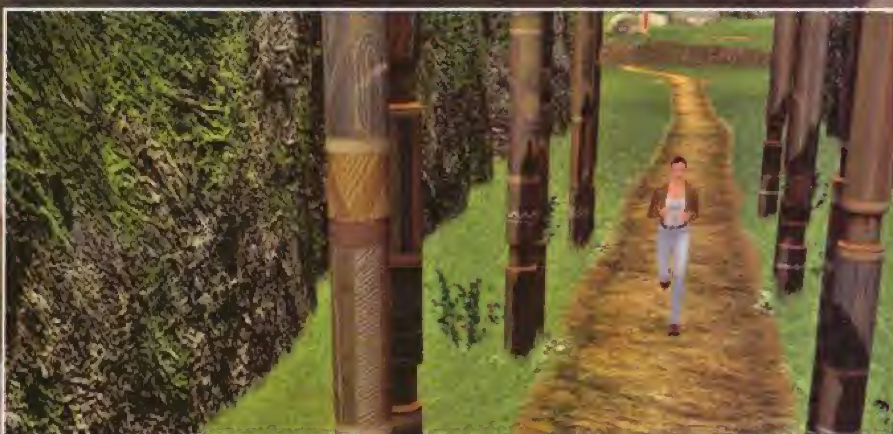
Interfața jocului va fi accesibilă pentru oricine. Este de o simplitate pe care numai clasicele quest-uri o aveau: point and click. Lumea în care vă veți plimba este 2D, iar personajele sunt construite în toate cele trei dimensiuni. Grafica nu are o spectaculozitate aparte.


Muică, mi-o venit pensia!


Yo, big mama!


Hei! Kity-kity! Hei! Kity-kity!


Ora°ul pierdut!


Cărarea destinului!

însă reușește foarte bine să redea atmosfera pe care cărțile lui Jules Verne o insuflau. Fantasticul obiectelor în combinație cu realismul personajelor, al animațiilor acestora, al îndeletnicirilor pe care le au fiecare creează un aer veridic, o lume care respiră și de a cărei existență nu puteți să vă îndoiți. Nu vreau să vă zic care este finalul poveștii, pentru că nu vreau să vă stric plăcerea de a le descoperi voi (căci îs mai multe ☺), dar trebuie să vă avertizez că nu vă va fi ușor să ajungeți la ele.

Puzzle-urile vă vor da ceva bătaie de cap, deși majoritatea sunt de bun simț. Există însă situații în care soluțiile sunt parcă un pic cam absurde. De exemplu, trebuie să știți că mănușile calde din inventory nu vor fi folosite pentru încălzirea lui tanti, ci au un scop precis, deși li se spune „warm gloves". Astfel, cum păpușa este o doamnă și are unghiile lungi și mânuțele fine, nu poate să apuce tot felul de obiecte dure sau să facă nu știu ce lipire de sârme fără să aibă mănuși în mână. Păi cum, să-și strice ea frumusețe de mâni ca să-și salveze fundul și să descopere ce e cu lumea aia fantastică! Nu, nu se poate așa ceva. Mă întreb ce s-ar fi întâmplat dacă producătorii ar fi uitat să pună mănușile în joc. Cred că nu mai termina nimeni jocul.

Cu toate acestea, Ariane nu este o fandosită cu nasul pe sus, de care să nu puteți să vă apropiați. Dimpotrivă, fătuca este gata să ajute pe oricine. Nu există vreun personaj în joc pe care să nu-l ajute cu ceva, căruia să nu-i promită ceva și să nu trebuiască să-i și îndepliniți dorința. În cele din urmă, atâta amabilitate mă seacă la inimă. Măcar de-ar fi scos și ea o înjurătură din când în când.

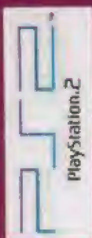
Să aveți poftă!

Cu siguranță, după atâtea ore de bubuieli, ciocniri, împușcături, sărituri, lovituri și stratageme, un quest clasic, bine făcut, cu o poveste captivantă și cu o atmosferă liniștită vă va prinde bine. Iar dacă vă mai pune și mintea la contribuție, e cu atât mai frumos. Nu de alta, dar parcă nu aș vrea să-mi anchilozeze creierul, blocat pe o secvență cu rupere de oase.

■ Sebah

Titlu	Journey to the Center of the Earth
Gen	Adventure
Producător	Frogwares
Ofertant	LEVEL
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	nu
ON-LINE	www.journey-earth.com





Unlimited Saga

Nelimitată e grădina lui Dumnezeu!

Scuzați-mi pornirile deloc egocentrice, dar vă voi aminti și în acest articol de dragii mei colegi și prieteni, oamenii care fumează pe scări și beau în ședințe, redactorii LEVEL. Pentru a pricepe mai bine ideea și pentru a intra mai repede în atmosferă, câteva detalii despre colțul din dreapta-sus (sau N-E, poate chiar dreapta-jos, cine știe... depinde de unde privești) al redacției. În respectivul colț, avem una bucată televizor, asortat cu trei bucate console și câțiva kilometri de cablu. Lângă, biroul lui Koniec, câteva cutii și niște termopane.

În contrast cu cele descrise până acum, biroul lui cioLAN se află în stânga-mijloc, cu vedere spre ușă și cu spatele la subsemnatul + una bucată zid. Până acum este clar? Bine...

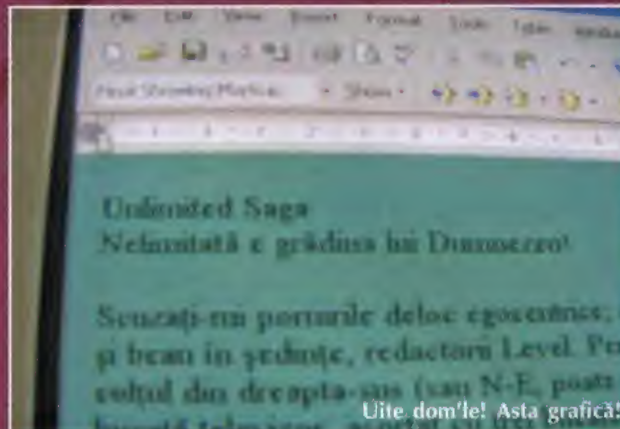
La Oase

„La Oase" era pe vremuri un celebru loc de adunare a tinerilor depravați din Brașov, amatori de licori tari, blugi rupți, tricouri cu Cannibal Corpse și bocanci negri (colecția de vară plus una pereche șosete subțiri). Locul respectiv mai era numit prin bătrâni și „doi pe bancă/trei sub bancă" (din cauza stratului gros de pământ de sub picioarele vizitatorilor și a osemintelor aflate în imediata vecinătate), dar nu vă spun mai multe pentru că o să ajung în cele din urmă să amintesc și de paznicul care acum și-a făcut bar cu neoane la intrare sau de câinele tembel care probabil a ajuns și el acum să hrănească florile printr-un Cișmigiu local. Nu, eu am să trec direct la subiect, și anume Craniul (TM).

Craniul, dragi cititori, era pe vremuri o replică de cap sănătos, din popor, fabricat dintr-un material ce aducea a cretă, dar avea alt gust. Craniul a fost mult timp unul dintre cei mai buni prieteni pe care i-a avut colegul cioLAN și, prin relațiile de amiciție ce s-au dezvoltat în cursul liceului, partenerul tăcut de pahar al altor câtorva indivizi care acum își pierd vremea prin redacție și vă cheltuiesc vouă banii. De curând însă, Celălalt Craniu (TM) (importat din Israel, pe niște filiere dubioase) și-a făcut apariția în viețile noastre și mai ales pe biroul lui cioLAN. Vă întrebați probabil de ce vă spun toate astea? Sunteți probabil curioși să aflați ce legătură au toate astea cu jocul despre care ar trebui să vorbim acum, nu? Ei bine, încercați să priviți toată această poveste ca pe un nou gen de RPG.

De exemplu, cioLAN a câștigat +1 la Curiozitate pentru că s-a ridicat de pe scaun și a venit lângă mine să vadă cum e jocul de pe PS2.

Eu, pe de altă parte, m-am ales cu ceva puncte în plus la Inițiativă, pentru simplul fapt că am băgat DVD-ul în consolă. În continuare, party-ul format din Mitza și cioLAN, rezistând cu brio aproape o oră în fața televizorului, a căpătat o nouă abilitate, anume aceea de Rezistență în Fața unui Joc Penibil (RFJP). Celălalt Craniu ar putea să fie un personaj principal, ca în Planescape Torment, și uite așa, încetul cu încetul, se conturează un RPG interesant, de mare angajament și cu un viitor cât se poate de luminos.



Uite dom'le! Asta grafică!

Nu, nu... DĂ-l la oase...

De fapt asta voiam să spun... Există posibilitatea ca pagina de față să vă fi enervat și să fi trezit în domniile voastre sentimente de mult apuse (gen „LEVEL e nașpa!"), însă eu consider că v-am făcut un bine. Gândiți-vă că în loc să vă dedicați zece minute citirii acestui pseudo-review, ați fi cumpărat jocul și v-ați fi stresat cu el câteva ore, numai pentru a-l lăsa în primul coș de gunoi. V-ați fi distrus ziua, ați fi țipat la șef, femeia v-ar fi părăsit, ați fi sfârșit pe stradă și ajungeați să-mi dați mie în cap ca să aveți bani să vă cumpărați o sticlă de Săniuța, pe care ați fi băut-o La Oase, într-o noapte geroasă de iarnă, până într-o dimineață pe care nu ați mai fi prins-o, iar din domniile voastre ar fi rămas în cele din urmă numai câteva oase și probabil un Craniu, că de aia cred că ăla al lui cioLAN aducea a cretă, dar avea alt gust.

■ Mitza

Titlu	Unlimited Saga
Producător	Square
Distribuitor	Square Enix
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★ (adică 0/5)

Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05



Celălalt Craniu (TM) zice „ăăăăăiiiiii"

O nouă formă de viaţă





PlayStation®2



Descoperă noua consolă Aqua de la PlayStation2. Ediţie limitată.

Ofertă disponibilă la doar 8.499.000 lei (TVA inclus) în Cora, Carrefour, Diverta, Altex, Media Galaxy, Flanco, Best Computers, Germanos, Sony Reference Shop, precum şi în toate celelalte magazine reprezentative de electronice şi IT din ţară.

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă boxele Hercules XPS 200 Classic



Ce timp de răspuns are monitorul BenQ FP767?

a. 12 ani ■
b. 12 milisecunde ■
c. 14 ms ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiți în articolul despre monitorul BenQ FP767 din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 august 2004.

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul din cele 2 DVD-uri cu filmul Orașul în flăcări (Dark Blue)



Cine joacă rolul principal în filmul Orașul în flăcări (Dark Blue)?

a. Tom Cruise ■
b. Kurt Russell ■
c. Brad Pitt ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiți în articolul despre filmul Orașul în flăcări (Dark Blue) din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 august 2004.



MX Unleashed

Va-vooom și vrooom!

De când eram mic... Nu, exagerez... De când l-am văzut la televizor pe Mike Pastramă ăla făcând un Back-Flip sau un Superman, mi-am dorit să mă pot da și eu pe coclaurile patriei, cu motorul sub fund, pârâind duios printre pomișori și dealuri. Ghinionul a fost că imediat după aia, când deja pusesem ochii pe o cască aproape folosibilă și pe un pieptar luat la mâna a doua, am dat de o emisiune pe Discovery în care un nenea povestea cum sărise el peste o dună...

... și se duse...

... „și mă dusei", zicea nenea ăla...

Și se tot duse așa vreo câteva zeci de secunde (în reluare, evident, dar deja îmi rodeam unghiile de nerăbdare să aflu deznodământul întregii tărășenii), când nenea ăla zice „și în momentul ăsta mi-am dat seama că viața e complexă, are multe aspecte, iar eu am călcat-o prea tare". Și după ce mai pluti încă vreo cinci secunde, nenea reuși în sfârșit să se reîntâlnească cu nisipul patriei și să se înfigă drept în el.

„Patru coaste rupte, bazinul fracturat, operație estetică... Dar ACUM sunt bine!" zicea el tremurând, la vreo jumătate de an după eveniment. E clar, nu e de mine!

Curcubeule

Rainbow Studios ar trebui să fie niște oameni calmi. Niște costumați Armani, care merg liniștiți pe stradă cu servieta lângă ei, care salută doamnele și înjură în gând (cu frică) derbedeii care se dau cu bicicleta prin fața blocului. Dar nu, ei nu sunt așa. Ei fac jocuri în care lumea își rupe gâtul. De fapt, chiar la începutul jocului ni se dă un avertisment verde - „Motocicletele nu se conduc așa. Fiți responsabili și gândiți-vă atât la voi, cât și la alții. Nu încercați asta acasă."– prin care dânșii cred că ne pot fraieri. Ha! Nici o șansă! Știu ce urmăriți!



Vezi bă, asta-i talpă!

Să revenim însă la curcubei. Dânșii sunt cunoscuți mai ales pentru jocuri ca ATV Offroad Fury (uuuuuu!), Splashdown (weeeee!) sau Motocross Madness (uaaaaa!!!), care i-au făcut faimoși, dar nu i-au cumințit deloc. Pe partea distribuitorilor vine THQ, care s-a ofticat că seria lor MX merge din ce în ce mai prost, au dat afară niște oameni și i-au angajat pe curcubei. Care, evident, au pus osul la treabă și după ce l-au rupt de câteva ori, s-au târât în atele până la noii șefi și le-au pus în mână CD-ul. „E gata!" au gâfâit ei, vizibil deranjați de ghipsuri. „E gata?!" au holbat ochii cei de la THQ, „Să-l vindem!".

Și l-au vândut. Nouă. Care ne spargem diminețile în fața Xbox-ului, trântindu-ne cu MX Unleashed.

Dacă aveți nevoie de coordonate, jocul se situează undeva pe lângă SSX și Tony Hawk's Pro Skater, numai că e cu motoare nervoase, care sunt totuși un pic mai grele decât placa sau board-ul (în ideea că dacă vă cade în cap un șurub de la ele, vă doare mai tare decât dacă... înțelegeți voi).

Jocul este simplu, dar simplitatea asta e a dracu' și vă minte în față în timp ce vă face, subtil, pe la spate. Băgați gaz, călcați pedala, săriți dealu' și treceți linia de sosire. Mda, numai că trebuie să știți cum să săriți, cât să săriți, unde vreți să aterizați (eventual și de ce) și, în general, trebuie să fiți atenți la o groază de chestii la care nu v-ați fi gândit altfel. Există și un sistem de trick-uri, destul de simplu, dar cu potențial de Urgență, ca urmare a fracturilor cauzate de ratarea lor (a trick-urilor, nu a Urgențelor).

În plus, sunt mai multe delicioase moduri de joc (într-unul vă bateți de la țeavă de eșapament la țeavă de eșapament cu un biplan, dacă vă puteți imagina așa ceva), o grafică curățică și un engine fizic foarte bun. Controlul este un pic cam țeapăn și foarte rapid, ceea ce unii spun că ar fi foarte bine, însă eu nu pot fi de acord la această oră târzie de dimineață (6:07 AM).

Zbooor

Cu precizarea că să nu vă prind că faceți așa ceva acasă, că vă rup și restul oaselor, vă recomand jocul de față dacă aveți ceva răbdare să vă obișnuiți cu el.

■ Mitza

Titlu	MX Unleashed
Producător	Rainbow Studios
Distribuitor	THQ
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★☆

Consolă Xbox oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05


Ești un zero, bă! De trei ori!


Opa! N-am luat-o bine...

N-GAGE Games

Sunt dezamăgit. Luna trecută îți spuneam cum de abia aștept să vină N-Gage QD. Să mă joc pe telefon într-un nou mod, să pot să mă dau mare cu noua carcasă mult mai tare și mai arătoasă, cu protecții cu cifru și lanternă încorporată. Mă așteptam să se coboare spre mine pe o curioasă lumină verde care izvorăște din cer și niște extratereștri gonflabili care vin să îmi spună toate detaliile tehnice posibile. Nu a fost așa. Nici un fel de lumină verde, nici un fel de extratereștri binevoitori și atotcunoscători, nici măcar lanterna încorporată. Ca să fiu sincer, nu a venit nici măcar telefonul. Da! Am așteptat o lună de zile să vină și să mă pot bucura de miracolele tehnologiei moderne, dar... nimic. Spune-mi, este ceva în neregulă cu mine? Se întâmplă ceva nereguli de care eu nu știu? Neregulile stau la baza tuturor problemelor mele și se pun de-a curmezișul ca nici măcar un amărât de telefon roșu și cu luminițe să nu ajungă până la mine?

În numele lui Dumnezeu, DE CE EU??

Ashen

Iată și primul joc original, făcut special pentru modelele N-Gage. Se cheamă Ashen și ne pregătește pentru un sfârșit al lumii periculos de apropiat. De fapt, nu are nici un fel de legătură cu noi, dar li se întâmplă unor oameni la fel ca mine și ca tine, așa că trebuie să fim un pic sensibili la suferința lor. Într-un oraș numit Seven River City, lumea este lovită de tot felul de fenomene supranaturale, strechea mușcă de partea dorsală pe toți cei mai înceți de picioare, furtunile smulg acoperișurile caselor și haosul face ravagii în stânga și-n dreapta. După cum ar face orice om întreg la cap, populația orașului se retrage după un plan foarte bine pus la punct: ANARHIE!!! După cum este și normal, se trezește un (a)normal să se întoarcă și să facă niște curățenie. Acest (a)normal se numește Jacob Ward și are în cap un singur gând: să treacă peste toate cele opt hărți de single player și să ajungă la scumpa sa surioară, care îl avertizase înainte de catastrofă că așa ceva este pe cale să se întâmple. Pentru a vedea dacă sânge din sângele său a fost responsabil pentru acest Cernobâl, Ward trebuie să se bată cu șapte tipuri de monștri cu un AI decent, să folosească nouă tipuri de arme și o pereche curioasă de ochelari, care îi permit să vadă monștrii pe întuneric sau chiar și pe cei nevăzuți. Pe lângă toate astea, are și multiplayer prin Bluetooth, unde patru jucători se vor putea bate pe cele opt hărți de single player, plus alte două special făcute pentru multiplayer.

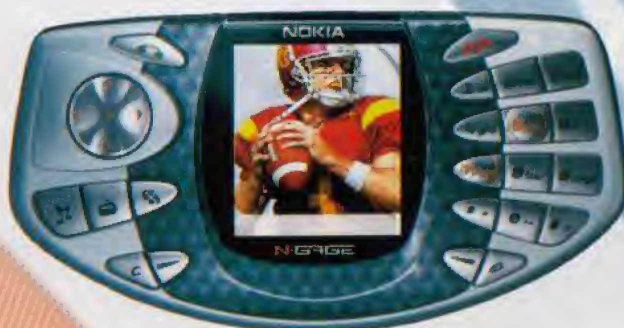


Producător	Torus Games
Distribuitor	Nokia
Calitate	★★★★

NCAA Football 2004

Ai chef să îți mănânci nervii cu un joc din care eu nu am reușit să înțeleg nimic din ceea ce se întâmplă în teren? Dacă da, apucă-te de NCAA Football 2004. Pe cuvânt, nu-mi dau seama ce naiba poate fi chiar așa de spectaculos la meciurile de fotbal american și nici nu cred că o să-mi dau seama vreodată. Am stat și m-am mai uitat și la câte un meci live, dar mare lucru din ce se întâmpla în teren nu am înțeles. Highlight-urile pe care le mai văd din când în când pe Eurosport sunt de toată minunea, dar în cele patru meciuri la care m-am uitat eu, așa ceva nu s-a petrecut. Cam așa și cu jocul ăsta pe N-Gage. O ții tot într-o grămadă, ba mai câștigi un yard, ba mai pierzi, dar nu m-am prins cum. Oricum, de arătat arată bine, sunt peste trei sute de echipamente și logo-uri diferite, muzică și răcnete de prin tribune pentru orice situație și posibilitatea de a juca contra unui amic prin tehnologia Bluetooth. Eu nu îi dau o notă mare pentru că, după cum am spus, nu știu și, cred, nu voi ști niciodată cum se joacă.

■ Koniec



Producător	Electronic Arts
Distribuitor	Electronic Arts
Calitate	★★

Van Helsing

Olandezul vânător



În caz că nu știați, Transilvania e un fel de Disneyland cu vampiri în loc de donalzi, în care vârcolacii umblă îmbrăcați în Pluto, iar francănștain e individul ăla care taie bilete la montagne-rousse. Vă dați seama câtă răutate pe metru pătrat există aici la noi. Deoarece vampirii nu lucrează în secret la cine știe ce bombe nucleare sub formă de cruci întoarse, unchiul Sam nu a putut trimite cavaleria aeriană să-i stropească pe respectivii cu niște napalm sfințit. O soluție trebuia găsită, că doar nu-i puteau lăsa pe săracii români în ghearele ocultului. Soluția (sau mai bine spus, soluțiul, că e un mascul) a fost găsită și poartă numele de Van Helsing. Înarmat până în dinți, el călătorește în toată lumea transilvană (și nu numai) și se ia la trântă cu Necuratul. Turbată poveste, nu? A fost făcut film, a fost făcut joc pentru PS2. Acum a venit rândul GBA-ului. Și pe cât de proastă e povestea (c'mon... wrestling cu Frankenstein, o miuță cu Dracula și o partidă de catch cu Frankenstein... toate în România... și în același film), pe atât de idiot este jocul. Înțeleg să copiezi acțiunea unui film, dar atât. Chiar nu trebuia să-i copieze și calitatea.,

Orice joc fără idei compensează acest lucru prin hoardele de monștri



asmuțiți împotriva voastră de ăl mai negativ personaj ever, în cazul nostru unkiul Dracula (doar e de-al nostru). Van Helsing nu face excepție de la regulă, iar Conan-ul modern bate la ei ca la fasole. Cu o singură armă, pentru că, deși aveți vreo trei, puteți trăi liniștiți și fără două dintre ele. Bateți ce bateți și vă treziți că în trei ore ați terminat joculețul și începe să vă pară rău după banii dați. De grafică nu mai pomenesc nimic (e interesantă săraca, dar ce folos dacă nu este ajutată de un gameplay pe măsură), iar despre sunet... plictisitor până la Dumne... Dracula și înapoi. Mai bine fără. Fără joc, am vrut să spun.

■ cioLAN

Producător	Saffire
Distribuitor	VU Games
Calitate	★★★★★

Consolă GBA oferită de Best Distribution, tel. 021-345.55.05

Câștigătorii lunii mai



La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Counter-Strike: Condition Zero a fost câștigat de către Stan Aura din Slobozia.

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Duke Nukem: Manhattan Project a fost câștigat de către Pavel Nicolae din București.

La concursul LEVEL împreună cu **Skin Media, Flamingo Computers, UltraPRO Computers, Ubisoft** și **Quartz Computer**, următorii cititori au câștigat câte un TV Tuner: Ghinea Ștefan Robert din Galați, Mihăilă Cătălin din Brăila, Ionescu Cristian-Sorin din București, Caliga Nicolae din București și Iaru Cristian-Iulian din Tulcea.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.



HarDwarE

hardware

3COM Gigabit Network

Nevoia oamenilor de comunicare a dus, de fiecare dată, la depășirea pragurilor tehnologice existente într-o anumită perioadă. Iată că, în acest secol, vom avea la dispoziție căi de comunicare de tip Gigabit. Totul a început în anul 1990, când rețelele Ethernet de 10 Megabiți prindeau contur. Apoi, în anul 1995, se putea deja vorbi de rețele de 100 de Megabiți. De prin 1998, s-au pus bazele rețelelor Ethernet de 1 Gigabit, astfel că din anul 2002 s-a început lucrul la rețele de 10 Gigabiți. Dacă am face o estimare, prin 2006 vor apărea primele rețele de 100 de Gigabiți, urmând ca prin 2008, respectiv 2010, să apară rețele de calculatoare realizate la 1 Terabit, respectiv 10 Terabiți pe secundă.



În cazul de față, avem de-a face cu o soluție Gigabit realizată de 3Com. De reținut este faptul că această soluție poate fi uneori foarte ușor de implementat peste una Fast Ethernet (100 Mb/s). Se folosesc aceiași conectori și același tip de cablu. Totuși, pentru performanțe ridicate, se recomandă folosirea unui cablu de tipul Unshielded Twisted Pair (UTP) Cat 5e. Spre deosebire de o rețea Fast Ethernet, care folosește pentru comunicare doar două perechi de fire, cea de tipul Gigabit folosește pentru comunicare toate cele patru perechi de fire.

Cel care se ocupă de legarea conexiunilor este switch-ul 3Com OfficeConnect. Acesta are în dotare opt porturi care se pot conecta independent pe 10/100/1000 Mbps. Dintre facilitățile mai importante amintim: store-and-forward, auto-negociere full/half duplex și funcții de prioritate a traficului.

Modul în care este construită placa de rețea 3Com Gigabit vă face să simțiți că nu ați dat banii pe o bucată goală de plastic. Cipurile inteligente, sutele de piese și multitudinea de protocoale de management fac ca această placă de rețea să fie cheia spre conexiuni de mare viteză.

Ideea e că imaginea de ansamblu este foarte frumoasă, însă dacă vreți să realizați astfel de conexiuni, vă recomand să le faceți între calculatoare foarte puternice.

Producător: 3Com
Distribuitor: Scop Computers
Telefon: 021-231.65.78
Denumire: OfficeConnect Gigabit Switch 8
Preț: 189 EURO (fără TVA)
Denumire: Gigabit NIC 3C2000-T
Preț: 48 EURO (fără TVA)

Grafică pe USB

Iată încă un exemplu că unii japonezi se cam plictisesc. Compania Telegnosis a lansat recent un dispozitiv destinat portului USB, care nu este nimic altceva decât o placă video externă. Această așa-zisă placă video vine în ajutorul celor care vor să se bucure de avantajele dual-display-ului. Performanțele oferite de acest dispozitiv nu sunt foarte mari și acesta nici nu oferă suport pentru DirectX sau OpenGL.



Arestări în cazul Half-Life 2

La puțin timp după ce Valve a anunțat lista jocurilor care vor fi lansate de către aceasta în anul 2004 (listă în care nu se găsește nici urmă de Half-Life 2), au fost făcute anunturi conform cărora câteva persoane suspecte de furtul codului sursă al lui HL-2 au fost arestate. Prea multe detalii nu au fost oferite, însă s-a confirmat faptul că sustragerea s-a făcut datorită unui program gen keylogger instalat pe PC-ul președintelui companiei Valve.



BenQ FP767

Cea mai tare piesă cu care cei de la BenQ se laudă în ultima vreme este monitorul TFT FP767 de 17 ţoli. Ce este de lăudat la acest monitor este timpul de răspuns de 12 milisecunde. Dacă acest lucru nu vă zice prea multe, ei bine, vin eu cu explicaţia. Spre deosebire de majoritatea monitoarelor de tip TFT, care au ca timp de răspuns valori cuprinse între 20 şi 40 de milisecunde, pe acest BenQ, un gamer adevărat va fi mult mai satisfăcut de imaginile din shooter-ele momentului, care pot fi jucate fără probleme cu acest monitor. Odată cu trecerea barierei de 20 de milisecunde, aş putea spune că monitoarele TFT pot fi folosite nu numai de cei care lucrează cu aplicaţii de tip office, ci şi de cei care se joacă şi se uită la filme prin intermediul PC-ului.

Acest monitor nu stă rău nici la capitolul specificaţii tehnice . De exemplu, cu o rată a contrastului de 500 la 1 şi o valoare de 300 cd/m^2 la luminozitate pot fi vizionate chiar şi cele mai întunecate imagini în condiţii foarte bune.



Denumire: FP767-12
Gen: Ce rapid e!!!!
Producător: BenQ
Distribuitor: ProCA România
Telefon: 021-323.82.00
Preţ: 499 USD (fără TVA)
Calitate:

Ivory V-6800



Dacă aveţi în plan să vă transformaţi una dintre camerele locuinţei voastre într-o mini sală de cinematograf, puteţi să luaţi în calcul şi achiziţionarea unui player pentru DVD. Asta în cazul în care nu aveţi de gând să apelaţi la funcţiile unui PC.

Dacă vreţi varianta „silenţioasă", fără acel zumzet sâcâitor al cooler-elor, vă recomand varianta cu un player DVD stand alone.

În acest caz, mi-am îndreptat atenţia asupra acestui player ce poartă marca Ivory. Deşi este un brand foarte nou pe piaţa din România, calitatea dispozitivului este una dintre cele mai bune. Construit parcă pentru zona noastră, în care discurile în sine nu dau p'afară în privinţa calităţii, acest player îşi duce cu succes treaba până la capăt. În afară de discurile cu filme DVD, player-ul ştie să „citească" şi discuri cu MP3-uri. Acesta este un lucru foarte util, în special pentru aceia care îşi pornesc PC-urile doar pentru a mai sparge monotonia din locuinţă cu nişte muzică.

Paleta ieşirilor audio/video a acestui player este foarte bogată. Pentru audio sunt puşi la dispoziţie atât conectori pentru conexiuni analogice pentru sistemele 2.0 şi 5.1, cât şi conectori pentru conexiuni digitale pe cablu coaxial şi cablu optic. Şi în cazul conectorilor video, gama de conectori este foarte bogată: S-Video, RCA, SCART şi VGA.

Controlul principalelor funcţii ale player-ului poate fi făcut atât de pe front panel, cât şi din telecomandă.

Denumire: V-6800
Gen: De montat sub televizor
Producător: Ivory
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preţ: 73 EURO (fără TVA)
Calitate:

Noi HDD-uri de la Seagate

În perioada septembrie-octombrie, compania Seagate va lansa pe piaţă o nouă gamă de harddisk-uri. Pentru mobilitate, Seagate va oferi Pocket Hard Drive de 5 GB şi se va folosi de interfaţa USB 2.0. Pentru PC-uri, se va lansa modelul Barracuda 7200.8 cu o capacitate de 400 GB pe interfaţă SATA, iar pentru servere vor fi lansate Cheetah 15K.4 şi 10K.7. Acestea pot stoca până la 147 GB şi vor avea 15.000 de RPM.



Apare Intel pe 64 de biţi

Intel a lansat de curând pe piaţă primul procesor capabil să lucreze cu software atât pe 32 de biţi, cât şi pe 64 de biţi. Deşi a fost anunţat de la începutul anului, noul procesor, intitulat Nocona, vrea să „rupă" puţin din succesul obţinut de AMD cu procesoarele Opteron. Acest procesor Nocona rulează la frecvenţe cuprinse între 3,4 şi 3,6 GHz. După spusele unora, are ceva urme din nucleul lui Prescott.



Sapphire Radeon X800 PRO



Printre cele mai așteptate componente ce trebuie să apară în această perioadă se numără și noul chipset grafic ATI Radeon X800.Varianta de placă video primită de noi la redacție pentru teste este un model realizat de către cei de la Sapphire.

Noul chipset grafic X800, burdușit de tehnologii noi, tinde să împingă calitatea grafică 3D spre noi limite.

Printre noile facilități pe care această placă grafică le are se numără cei 256 MB de memorie GDDR3 ce lucrează pe 256 de biți, suport complet pentru Direct X 9.0 și cele mai recente versiuni de OpenGL, tehnologia Smartshader, ce oferă suport pentru programare în DirectX pentru vertex și pixel shader, și lista poate continua.

Schimbarea majoră în arhitectura lui R420 este creșterea numărului de pipeline-uri la 12. Ca să vă faceți o idee asupra creșterii de performanță, vă reamintesc faptul că chipset-ul Radeon 9800XT are în dotare doar 8 astfel de pipeline-uri.

X800 PRO este construit în tehnologie Low-K de 0,13 microni și rulează la o frecvență de 475 MHz. Ceea ce am putut observa este faptul că sistemul de răcire a rămas același ca și în cazul lui 9800 XT. Acest lucru are două avantaje. Primul este că ne bucurăm de o silențiozitate crescută, iar cel de-al doilea avantaj e că accesul la slotul PCI din imediata apropiere a celui AGP nu este obturat de sistemul de răcire.

Deocamdată, prețul acestei bijuterii este destul de mare, însă mă bucură faptul că în scurt timp ne vom putea achiziționa plăci grafice cu chipset-uri 9800 PRO la prețuri mai mult decât convenabile.

■ BogdanS

		ATi X800 PRO		ATi 9800XT	
			4 x AA		4 x AA
FarCry	1024x768	59,31	52,11	56	31,42
	1600x1200	45,69	28,02	30,95	15,95
UT2K4	1024x768	152,5	140,93	131,8	101,1
	1600x1200	127,6	88,26	93,5	53,92
3D Mark 2001	1024x768	23633	19005	21207	13920
	1600x1200	18424	12488	14722	7877
3D Mark 2003	1024x768	9547	5443	6682	3417
	1600x1200	5916	3148	3811	1876

Denumire: Radeon X800 PRO
Gen: Nebunia continuă...
Producător: Sapphire
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 425 EURO (fără TVA)
Calitate:

Maxxtro NET-202



Conversațiile telefonice lungi și picante cu prietenii via Internet sunt din ce în ce mai la modă. Cei care dețin o conexiune la Internet destul de bună vor renunța la clasicele aparate telefonice. Pentru a vă bucura pe deplin de acest avantaj, vă recomand această soluție – cască & microfon – numai bună pentru a sta la taifas cu prietenii. Dispozitivul este foarte util datorită dimensiunilor sale foarte reduse.

Denumire: NET-202
Gen: Bârfo-convertor
Producător: Maxxtro
Distribuitor: Everit Grup
Telefon: 021-335.51.70
Preț: N/A
Calitate:

Thermaltake Silent Tower



Un sistem de răcire este apreciat în momentul în care menține un procesor super înfierbântat la temperaturi așa zis normale. Ei bine, astfel de soluții nu au încetat să apară. Problema majoră a acestora era nivelul foarte ridicat al zgomotului. O soluție de compromis este acest cooler uriaș, cu 6 pipeline-uri și un ventilator mult mai silențios. Pentru utilizarea sa, vă recomand o placă de bază foooaaarte „solidă".

Denumire: Silent Tower
Gen: Moară de vânt
Producător: Thermaltake
Distribuitor: Elsaco Electronic
Telefon: 021-336.48.89
Preț: 27 EURO (fără TVA)
Calitate:

Turbo-Matrix Office Keyboard



Cum în ultima perioadă am avut de scris foarte multe chestii, am ajuns la un moment dat să îmi urăsc propria tastatură cu fiecare zi ce trecea. Și nu numai că nu îmi mai făcea cu ochiul, ci simțeam că nu îmi sunt îndeajuns tastele. În momentul în care am folosit această tastatură, parcă am reînviat: tastele sunt mult mai ergonomice, are o mulțime de butoane „multimedia" și, nu în ultimul rând, o rotiță de scroll pe stânga.

Denumire: Turbo-Matrix
Gen: Prietenul Word-ului
Producător: N/A
Distribuitor: Quartz Computer
Telefon: 021-410.99.48
Preț: 10 USD (fără TVA)
Calitate:

Compro VideoMate



Posibilitatea de a viziona programe TV de calitate pe propriul PC prin intermediul acestui TV tuner este un fapt cât se poate de real. Pentru a vă bucura de toate facilitățile la capacitate maximă, trebuie ca PC-ul vostru să aibă în dotare un port USB 2.0. Spre deosebire de alte modele, telecomanda acestui TV Tuner este una foarte ergonomică și ușor de utilizat.

Denumire: VideoMate For You
Gen: TV la purtător
Producător: Compro Technology
Distribuitor: FiT Distribution
Telefon: 021-201.15.16
Preț: N/A
Calitate:

Genius GHT-511



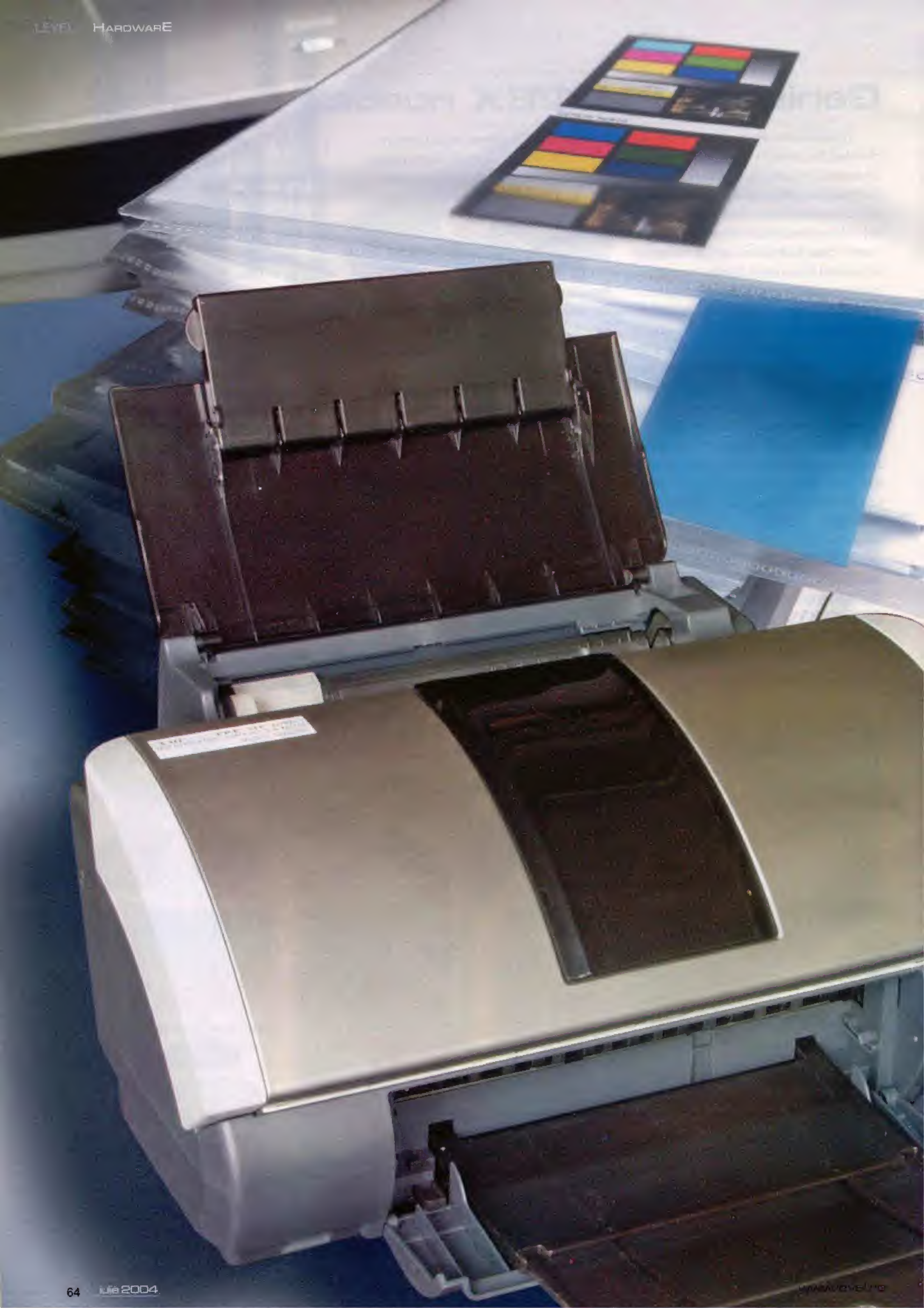
Trebuie să recunosc că nu am avut niciodată încredere în boxele dotate cu difuzoare Flat Panel. Toate sistemele cu Flat Panel pe care le-am testat până acum au fost mai avantajoase prin aspect și spațiul redus ocupat decât prin calitatea audio – ceva lipsea întotdeauna din „consistența" semnalului sonor redat. Ei bine, nu am avut încredere în boxele dotate cu difuzoare Flat Panel până acum. Adică până în momentul în care am testat cel mai nou sistem audio multimedia de la Genius. Este vorba despre GHT-511, ce este oferit și în varianta GHT-511D.

Genius GHT-511(D) este un sistem de boxe 5.1 care frapează înainte de toate prin designul superb, sprijinit de o realizare excepțională sub aspectul finisajului, robusteții, calității materialului metalic utilizat și al atenției la cele mai mici detalii ale construcției. Și poate că nu m-aș entuziasma chiar atât de mult dacă o asemenea calitate deosebită a construcției nu ar fi îndeobște caracteristică unei zone de preț situate mult deasupra celei în care se află GHT-511(D). Fără umbră de îndoială, acest sistem de la Genius ocupă într-un mod foarte elegant un spațiu foarte redus, ceea ce îl recomandă chiar și celor mai pretențioși dintre voi în ce privește decorarea sufrageriei.

Și spun sufragerie pentru că este singura cameră în care sistemul Genius GHT-511(D) se poate manifesta în largul său. Puterea de care este capabil GHT-511(D) este mare, neașteptat de mare: 5 x 20 wați pe sateliți și 100 wați pe subwoofer. Presiunea acustică exercitată de subwoofer este impresionantă și m-a obligat să amplasez acest sistem de boxe în sufragerie. Dincolo de putere se află calitatea deosebită a emisiei sonore a difuzoarelor Flat Panel ce dotează GHT-511(D). Acestea sînt construite în tehnologia InV2ision, având membrana realizată din fibră de carbon. Chiar dacă nu ajung „din urmă" cu totul difuzoarele conice clasice, cele Flat Panel de pe sateliții sistemului GHT-511(D) sunt foarte aproape de acestea și depășesc orice difuzor de același tip pe care l-am ascultat până acum. Faptul că sateliții sunt dotați și cu câte un tweeter pentru redarea frecvențelor înalte face ca sunetul sistemului GHT-511(D) să fie nu doar robust, ci și complet sub aspect spectral. Este adevărat că uneori am simțit nevoia de a interveni semnificativ cu un egalizator software la audiția prin GHT-511(D), ceea ce arată că acesta are și minusuri ce îl recomandă ca fiind un sistem audio „aproape" Hi-Fi.

■ Marius Ghinea

Denumire: GHT-511
Gen: 5.1 Extrem
Producător: Genius
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 366 EURO (fără TVA)
Calitate:

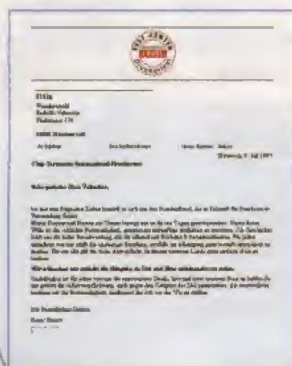


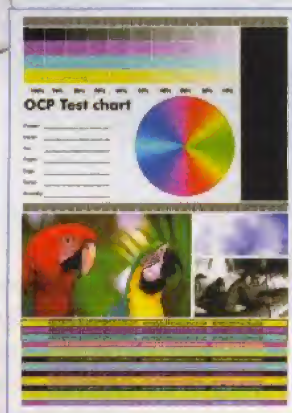
Tipografia de acasă

De foarte multă vreme, nimeni nu a mai pomenit nimic despre imprimante, și în special despre cele cu jet de cerneală. Nu cu mult timp în urmă, am asistat în cadrul unei conferințe de presă la o demonstrație cu o astfel de imprimantă. Sincer, atât eu, cât și audiența din sală am fost lăsați cu gura căscată în momentul în care ni s-a fluturat prin fața ochilor rezultatul printării. Pur și simplu, nu ne venea să credem la ce grad de dezvoltare și perfecțiune au ajuns imprimantele cu jet de cerneală în ziua de astăzi. La o examinare mai atentă a respectivei fotografii, am ajuns la concluzia că nu mai merită să ne deplasăm nici până la laboratorul foto de peste drum (dacă ar fi să existe așa ceva) să ne developăm pozele.

Ce ți-e și cu imprimantele astea cu jet de cerneală... Nu cu mulți ani în urmă, dacă aveai nevoie să tipărești ceva de calitate pe hârtie obișnuită, trebuia să bagi mâna în buzunar foooaaarte adânc, asta în cazul în care aveai un astfel de buzunar. Dar cum majoritatea dintre noi nu prea aveam de gând să aruncăm banii pe asemenea chestii, a trebuit să ne mulțumim cu imprimante capabile să tipărească doar la rezoluții foarte mici și cu niște culori foarte „șterse".

Datorită ultimelor găselnițe în materie de cerneluri și tehnicilor de „stropire", imprimantele cu jet de cerneală au întrecut deja imprimantele cu laser, din punct de vedere al calității imprimării. Un alt avantaj față de imprimantele cu laser este acela că imprimantele cu jet ocupă un spațiu mult mai mic și sunt mai portabile deoarece numărul angrenajelor sau al pieselor din interior este mult mai mic. Avantajele imprimantelor cu laser ies la iveală în momentul în care volumul de imprimări și viteza de tipărire sunt foarte mari.







Afirmația lu' Dimmu

Print Preview

Testul de imprimante din acest număr a avut la bază un PC cu placa de bază ABIT IC7-Max3, un procesor Intel Pentium 4 la 3,2 GHz cu funcția de Hyper Threading activată, 512 MB DDR 400 în format Dual Channel, o placă video 9800 XT cu 256 MB de memorie, un harddisk Serial ATA Western Digital de 36 GB, Windows XP Professional Edition, în care au fost instalate cele mai recente drivere pentru placa de bază și placa video, DirectX 9.0b și Service Pack 1. Conectarea imprimantelor a folosit un port USB 2.0, iar pentru fiecare imprimantă în parte sistemul de operare a fost restaurat folosindu-se o imagine a acestuia. Înainte de testarea propriu-zisă, imprimantele au fost configurate și calibrate.

Testul în sine a constat în tipărirea a 10 pagini combinate alb-negru / color dintr-un document Office, din tipărirea unei pagini în care a fost înșiruit un text cu dimensiuni cuprinse între 1 și 24 de puncte, din tipărirea unui OCP Test Chart, care a avut ca rol evaluarea calității cernelurilor, și, în final, din tipărirea unei fotografii format A5. Imprimarea s-a realizat pe hârtie normală de 80g/m², cu excepția fotografiilor care s-au realizat pe hârtie Premium Glossy Photo Paper.

Pentru imprimarea foto s-a folosit aceeași imagine tipărită din Adobe Photoshop 7.0.

De remarcat este faptul că indiferent de cât de dur ar fi fost testul, diferențele între imprimante și între rezultate sunt extrem de mici.

■ **BogdanS**



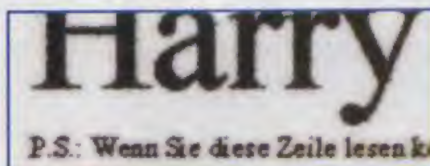


Canon Bubble Jet i560



Dacă ar fi să aleg între o imprimantă super rapidă și una foarte silențioasă, aș alege această i560, care dispune de ambele avantaje. Încă de la primii pași ai instalării driverelor, îți dai seama câte facilități are această imprimantă. În primul rând, este singura imprimantă din acest test care are cartușele separate pe culori. Acest lucru constituie un avantaj deoarece în cazul în care se termină o cerneală de o anumită culoare, se schimbă doar cartușul în cauză. Din alt punct de vedere, aceste cartușe sunt și foarte ușor de întreținut deoarece acestea sunt separate de capul de scriere, ce poate fi înlocuit sau curățat foarte ușor în cazul în care apar probleme.

Un alt dispozitiv intern de care i560 se bucură din plin este cel de-al doilea conector USB, în care se poate conecta o cameră foto digitală compatibilă. În acest fel, pot fi printate fotografii direct din memoria camerei foto, fără a mai fi nevoie de intervenția unui PC.



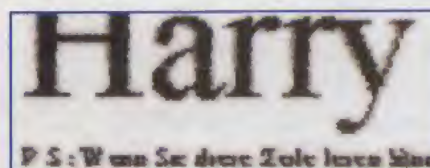
Nota LEVEL:	9,76
Performanță:	9,6
Distribuitor: Atlas Comp. / Tornado Sistems	
Telefon: 021-410.29.26 / 021-206.77.77	
Preț: 100 EURO (fără TVA)	

HP Deskjet 5150



Deși costă sub 100 de euro, această imprimantă se bucură pe deplin de avantajele unei tehnologii pe care cei de la HP o catalogheză ca aparținând clasei de mijloc. Printre aceste avantaje se numără și cel al alinierii automate a capetelor cartușelor. Procedeul în sine nu implică sub nici o formă utilizatorul, tot acest proces realizându-se în mod automat. Un alt aspect care caracterizează această imprimantă este viteza de imprimare, în special atunci când este vorba despre fotografii. În funcție și de aceste caracteristici, aș putea spune că acest model de imprimantă se pretează și acasă, și la birou. Este genul de produs căruia nu trebuie să îi acorzi prea multă atenție, deoarece funcționalitatea și calitatea rămân nealterate chiar și în cele mai grele condiții de lucru.

Un alt aspect de care multe imprimante nu prea dispun este posibilitatea de a conecta la această imprimantă un dispozitiv duplex, care permite realizarea unor imprimări față – verso. Acesta se achiziționează separat.



Nota LEVEL:	6,38
Performanță:	7,3
Ofertant: HP Interactive Center	
Telefon: 021-222.20.72	
Preț: 75 EURO (fără TVA)	



Canon Bubble Jet i455

Ce este de admirat la această imprimantă este rezoluția de 4800 x 1200 dpi. La prima vedere, pare a fi o imprimantă care nu creează probleme, probabil și din cauza dimensiunilor sale nu foarte impunătoare. Totul ia însă o altă conotație în momentul în care se apasă butonul print. Pur și simplu, rezultatul te lasă fără cuvinte. Calitatea imprimării și încrederea pe care ți-o conferă sunt elemente pe care le întâlneam numai la imprimantele cu șase culori. Din păcate, nu dispune de un slot special pentru conectarea directă a unei camere foto digitale, însă dacă ai o cameră ce suportă Direct/PictBridge, poți să o conectezi direct la portul USB.



Harry

P.S.: Wenn Sie diese Zeile lesen kö

Nota LEVEL:	6,08
Performanță:	6,8
Distribuitor: Atlas Comp. / Tornado Sistems	
Telefon: 021-410.29.26 / 021-206.77.77	
Preț: 62 EURO (fără TVA)	

HP Deskjet 3650

O altă alegere bună pentru o imprimantă de casă este și HP 3650. Spre deosebire de celelalte „concurente", 3650 dispune de un sistem foarte ingenios de „împachetare". Acest lucru se datorează unui sistem prin care toate tăvițele pentru hârtie pot fi pliate și restrânse sub „capota" imprimantei. În acest fel, spațiul ocupat de obicei de o imprimantă se reduce practic la jumătate. Prin această metodă, mecanismele interne ale imprimantei sunt la adăpost împotriva prafului, dacă acestea nu sunt dezmorțite pentru o perioadă mai lungă.



Harry

P S :Wenn Sie diese Zeile lesen kön

Nota LEVEL:	4,75
Performanță:	5,7
Ofertant: HP Interactive Center	
Telefon: 021-222.20.72	
Preț: 64 EURO (fără TVA)	

Canon Bubble Jet i350

i350 este o imprimantă mică, foarte compactă, ce poate fi amplasată într-un spațiu foarte restrâns. Acest avantaj, îmbinat cu o educație foarte bună în materie de calitate, conferă imprimantei un statut aparte, de privilegiată a familiei. Pentru a veni în ajutorul celor care nu au foarte multă experiență în lucrul cu imprimantele, i350 este însoțită la achiziționare și de un bagaj cu aplicații prin intermediul cărora utilizatorul este practic ținut de mânuță și cu ajutorul cărora se pot face configurări ale imprimantei, se pot prelucra poze sau care ne pot învăța cum să ne întreținem imprimanta în cadrul unor lecții de 15 secunde.



Harry

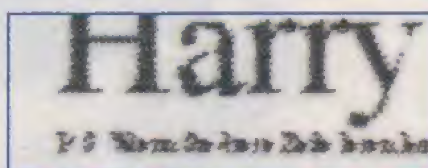
P.S.: Wenn Sie diese Zeile lesen kö

Nota LEVEL:	2,87
Performanță:	1,45
Distribuitor: Atlas Comp. / Tornado Sistems	
Telefon: 021-410.29.26 / 021-206.77.77	
Preț: 59 EURO (fără TVA)	

Lexmark Z815

Printre cele mai recente apariții pe piață se numără și această imprimantă Lexmark. În spiritul tradiției trecute, când surorile sale mai bătrâne făceau ravagii când venea vorba despre imprimări rapide și de calitate, și acest model Z815 a moștenit cu succes aceste „năravuri". Este o fire neiertătoare, care nu se dă înapoi de la nimic, iar când vine vorba despre fotografii, pur și simplu te lasă cu gura căscată. Noile descoperiri în materie de cerneluri pe care cei de la Lexmark le folosesc fac ca hârtia să prindă viață. Deși producătorii garantează rezultate incredibile în materie de fotografii prin folosirea cartușului foto, rezultatele obținute chiar și fără acesta sunt de admirat. Din păcate, cantitatea de hârtie ce abia așteaptă să fie folosită nu poate fi prea mare, deoarece tăvița destinată stocării lor nu poate înmagazina mai mult de 100 de coli și asta în cazul în care hârtia nu trece de 75 g/mp.





Nota LEVEL: 3,74
Performanță: 2,9
Distribuitor: Ceemark România
Telefon: 021-233.00.18
Preț: 86 EURO (fără TVA)

LOC	1	2	3	4	5	6
Producător	Canon	HP	Canon	HP	Lexmark	Canon
Model	Bubble Jet i560	Deskjet 5150	Bubble Jet i455	Deskjet 3650	Z815	Bubble Jet i350
Ofertant/Distribuitor	Atlas Computer / Tornado Sistems	HP Interactive Center	Atlas Computer / Tornado Sistems	HP Interactive Center	Ceemark România	Atlas Computer / Tornado Sistems
Telefon	021-410.29.26 / 021-206.77.77	021-222.20.72	021-410.29.26 / 021-206.77.77	021-222.20.72	021-233.00.18	021-410.29.26 / 021-206.77.77
Preț (EURO)fără TVA	100	75	62	64	86	59
Dotare						
Tehnologie de imprimare	MicroFine Droplet	Thermal Inkjet	MicroFine Droplet	Thermal Inkjet	Thermal Inkjet	MicroFine Droplet
Rezoluție maxim□(DPI)	4800 x 1200	4800 x 1200	4800 x 1200	4800 x 1200	4800 x 1200	4800 x 1200
Conectare	USB/LPT	USB	USB	USB	USB	USB
Cartușe (alb-negru / color)	1/3	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1
Cap detașabil	da	nu	nu	nu	nu	da
Conectare directă camera foto	da	nu	da	nu	nu	nu
Aliniere cartușe automat	nu	da	nu	nu	da	nu
Software adițional	da	da	da	da	da	da
Performanță						
Test Word - Draft - Timp / secunde	63	56	64	67	67	105
Test Word - Draft - Nota	10	8	6	6	2	2
Test Word - Standard - Timp / secunde	91	142	145	102	168	163
Test Word - Standard - Nota	10	4	8	6	2	1
Nota test Word total	10	6	7	6	2	1,5
Test OCP1 - FOX Word - Draft - Nota	6	8	10	4	2	2
Test OCP1 - FOX Word - Normal - Nota	10	8	6	4	2	1
Test OCP1 - FOX Word - Best - Nota	6	10	4	10	2	2
Nota test OCP1	7,33	8,66	6,66	6	2	1,66
Nota test OCP2 - Colour_Chart - Best	10	8	6	4	2	1
Test FOTO - Best - Timp	169	273	188	383	339	118
Nota test FOTO - Best	10	8	6	4	2	1
Nota suplimentare	10	8	8	8	8	2
Nota dotare	10	5	5	3,33	5	5
Nota performanță	9,6	7,3	6,8	5,7	2,9	1,45
NOTA LEVEL	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Nokia 3220

Datorită ecranului său color cu rezoluție de 128 x 128 de pixeli, jocurile incluse: Club Pinball, Dance Delight sau Phantom Spider sunt adevărate instrumente de „omorât" plictiseala. Și nu numai atât. Acest gen de telefon mobil, destinat noii generații de utilizatori, sare în evidență datorită nenumăratelor opțiuni prin care telefonul poate fi personalizat în fel și chip. Pentru a fi pe gustul a cât mai mulți clienți, Nokia a îmbunătățit acest telefon cum s-a priceput mai bine. În primul rând, a dat o notă de tinerețe designului exterior. Apoi, prin fel de fel de operații, a îmbunătățit meniurile, a adăugat noi aplicații, a mărit memoria agendei de telefon și cea pentru stocarea pozelor, a filmelor și a sunetelor polifonice. Altfel spus, cu acest telefon ți-e mai mare dragul să comunici prin SMS-uri, MMS-uri, e-mail-uri și, nu în ultimul rând, prin viu grai. Datorită unei tehnologii noi, odată cu 3220 a fost îmbunătățită și calitatea audio, astfel că putem să auzim sau să fim auziți mult mai bine.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	105 x 45 x 19 mm
Greutate:	86 g
Display:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display:	128 x 128 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 750 mAh
Stand-by:	până la 280 de ore
Talk time:	maxim 3 ore



Samsung P730



Spre deosebire de alte telefoane, Samsung P730 dispune de un modul rotativ extrem de util în momentul în care se apelează la funcțiile camerei foto digitale incluse. Pozele astfel realizate pot fi stocate fie pe cei 64 de MB de memorie internă, fie pe un card MMC ce poate fi adăugat prin intermediul unui card slot inclus în telefon. Tot în ceea ce privește partea practică, acest telefon mai are în componență și un port USB prin care pot fi transferate respectivele fotografii sau clipuri video din memoria telefonului într-un PC. Tot prin acest port USB, Samsung P730 poate fi hrănit cu ringtone-uri polifonice, aplicații Java, logo-uri sau chiar jocuri. În momentele în care nu se folosesc elemente de bază ale telefonului, Samsung P730 poate fi folosit cu succes și pe post de MP3 player.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	94 x 45 x 25 mm
Greutate:	123 g
Display1:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display1:	176 x 220 pixeli
Display2:	OLED – 256 culori
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A

Siemens S65

Pun pariu că foarte mulți dintre voi ați auzit de MPEG4 și la ce se folosește. Ei bine, nici telefoanele mobile nu au putut scăpa de el. Dotarea standard a acestui telefon include o cameră foto digitală de 1,3 megapixeli, cu ajutorul căreia se pot realiza, în afară de poze, și filmulețe codate în format MPEG4. De acest avantaj se bucură din plin cei 11 MB de memorie internă destinați stocării datelor de acest gen. În sprijinul celor 11 MB, producătorii au inclus în meniu și un card MMC de 32 de MB, care poate face viața multora mult mai ușoară. Transferul datelor se face prin Bluetooth sau prin intermediul unui port infraroșu. Meniul este foarte bogat, iar aplicațiile incluse sunt extrem de diversificate.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	109 x 48 x 18 mm
Greutate:	98 g
Display:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display:	132 x 176 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 750 mAh
Stand-by:	până la 250 de ore
Talk time:	maxim 5 ore

■ **BogdanS**



lifestyle

Orașul în flăcări (Dark Blue)

Eldon Perry (Kurt Russell) este un polițist veteran al Departamentului de Anchete Speciale al poliției din Los Angeles. El nu se dă înapoi de la a încălca legea, pentru a-i pune după gratii pe cei care o merită. Însă atunci când partenerul său, Bobby Keough (Scott Speedman), este ucis, Eldon scoate la iveală toate fărădelegile superiorilor săi, ajutându-l pe viitorul șef al poliției, Arthur Holland (Ving Rhames), să-și ducă ancheta la capăt.

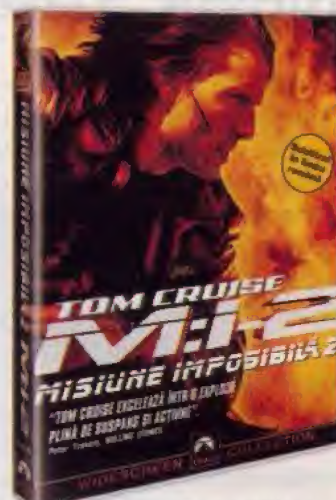


Filmul are ca fundal violențele care au cuprins orașul Los Angeles în urma achitării celor patru polițiști acuzați de a-l fi ucis în bătaie pe Rodney King, membru al comunității de culoare.

Gen: Action / Thriller / Drama
Distribuție: Kurt Russell, Scott Speedman, Ving Rhames
Regie: Ron Shelton
Compania: NEW FILMS INTERNATIONAL

Misiune imposibilă-2 (Mission: Impossible-2)

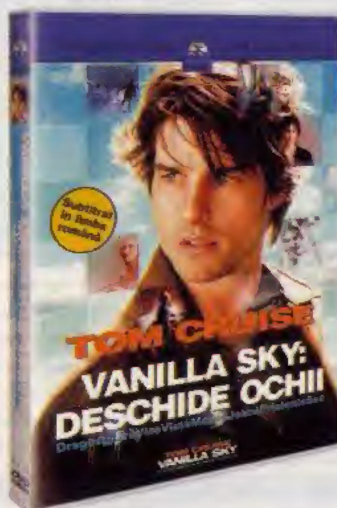
Cum poți împiedica teroriștii să distrugă întreaga lume? Nu poți. Este o misiune specială pentru agentul Ethan Hunt. Celebrul spion revine în filmul eveniment al anului 2003, Mission: Impossible-2. Regizorul de filme de acțiune, John Woo, își aduce contribuția personală la această misiune specială în care Ethan Hunt este partenerul frumoasei Myah Hall (Thandie Newton), alături de care va încerca să-l oprească pe renegatul agent Sean Ambrose (Dougray Scott) să dezlănțuie o nouă teroare asupra lumii. Dar înainte ca misiunea să ajungă la sfârșit, cei doi parteneri vor străbate întreaga lume și vor fi nevoiți să aleagă între ceea ce iubesc și ceea ce cred.



Gen: Action / Thriller
Distribuție: Tom Cruise, Sir Anthony Hopkins, Thandie Newton, Dougray Scott
Regie: John Woo
Compania: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT

Vanilla Sky: Deschide ochii (Vanilla Sky)

David Aames (Tom Cruise), un reputat jurnalist din New York, are tot ce-și poate dori: bani, o afacere de succes și dragoste. În săptămâna în care împlinește 33 de ani, David are parte de o experiență inedită și înfricoșătoare. Chinuit de visuri ciudate, prizonier al unei lumi la limitele realității, David se trezește într-o căutare acerbă a propriului suflet, oscilând între două lumi paralele și între dragostea a două femei frumoase: maniaca Julie (Cameron Diaz) și ingenua Sofia (Penelope Cruz). Mister, acțiune, o atmosferă suprarealistă care ne amintește de producțiile lui Lynch, accidente bizare și întâmplări a căror cheie o veți afla de-abia la sfârșitul filmului.

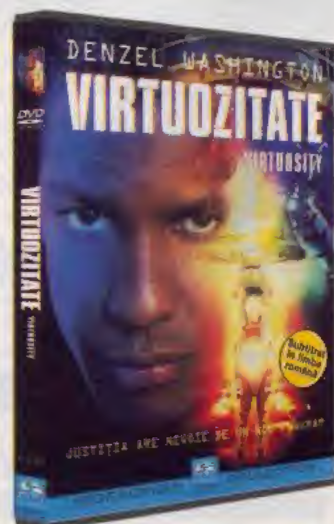


Gen: Drama / Romance / Sci-Fi / Thriller / Mystery
Distribuție: Tom Cruise, Penélope Cruz, Cameron Diaz, Kurt Russell
Regie: Cameron Crowe
Compania: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT

Virtuozitate (Virtuosity)

Centrul de știință și tehnologie avansată LETAC a inventat SID 6,7 (Russell Crowe): o entitate virtuală sadică, inteligentă și periculoasă, a cărei personalitate este sintetizată genetic din peste 150 de criminali în serie. LETAC urmărește să-și antreneze ofițerii de poliție trimițându-i în realitatea virtuală a lui SID. Mai întâi vor face însă un experiment pe câțiva prizonieri. Unul dintre aceștia este fostul polițist Parker Barnes (Denzel Washington).

Cu ajutorul creatorului său, un om de știință nebun, SID transcende realitatea virtuală și comite crimă după crimă. Va reuși oare Barnes să-l oprească? Aflați vizionând acest thriller futurist, care vă ține în suspans până la final.



Gen: Action / Sci-Fi / Thriller
Distribuție: Denzel Washington, Kelly Lynch, Russell Crowe, William Forsythe
Regie: Brett Leonard
Compania: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT

DVD-urile sunt oferite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-203.96.69

best distribution

Câștigă jocul Thief – Deadly Shadows

CONCURS LEVEL ȘI



Cine este producătorul jocului Thief – Deadly Shadows?

a. Ion Storm ■
b. Valve Software ■
c. EA ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiți în articolul despre jocul Thief – Deadly Shadows din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 august 2004.



Câștigă jocul Duke Nukem: Manhattan Project

CONCURS LEVEL ȘI



În ce ținut se desfășoară acțiunea din Warlords Battlecry III?

a. Moldova ■
b. Tracia ■
c. Etheria ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiți în articolul despre jocul Warlords Battlecry III din acest număr

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 august 2004.

lifestyle

Spider-Man 2

Dacă vreunul dintre voi nu a auzit de Spider-Man până acum, înseamnă că ori a trăit în peșteră, ori a suferit o bruscă pierdere a memoriei. Nu se poate să nu-l cunoașteți pe fotograful cam pămpălău pe care-l mușcă un păianjen în momentul în care-și exercita îndatoririle și care, printr-o ciudată metamorfoză, capătă niște puteri care nu mi-ar displăcea nici mie. Ei bine, Peter Parker, interpretat de Tobey Maguire, revine în Spider-Man 2. De data aceasta, băiatul se află într-o situație și mai complicată. Rupt între cele două personalități ale sale, cea a unui simplu student cu bătăi de cap din partea femeilor și cea a





luptătorului împotriva crimelor de pe fața Pământului, Spider-Man va trebui să facă față unei noi amenințări. Este vorba despre Otto Octavius (Alfred Molina), cel reîncarnat în maleficul și „tentaculosul" Doc Ock. Cum va reuși Peter Parker să facă față noilor provocări, veți putea urmări în cinematografe.

Data apariției 9 iulie 2004
Distribuit de InterComFilm România



Eroul scăpat din infern (Hellboy)

Guillermo del Toro, cel care a realizat Blade II și The Devil's Backbone, regizează și Hellboy, într-un film de acțiune cu personaje supranaturale, inspirat din seria de benzi desenate cu același nume. În ultimele zile ale celui de-Al Doilea Război Mondial, naziștii încearcă să folosească magia neagră pentru salva ce mai pot din bătălia pe care o poartă. În urma unui ritual păgân, aceștia îl aduc în lumea noastră pe Hellboy (Perlman), dar nu reușesc să ducă la bun sfârșit ritualul deoarece Aliații cuceresc zona respectivă. Eroul este salvat de către Dr. Broom (Hurt), care-l crește în laboratorul său de cercetări paranormale. Împreună cu celelalte entități din această instituție, care mai de care mai ciudate, Hellboy va trebui să învețe să trăiască cu puterile paranormale de care dispune și să decidă cărei părți i se alătură: Binelui sau Răului. În cele din urmă, acesta va descoperi că puterile de care dispune îl vor ajuta să salveze omenirea, însă, în același timp, îl vor izola de aceasta. Mai multe, în cinematografe.





Data apariției 30 iulie 2004
Distribuit de InterComFilm România



WWW.

People Falling Over

www.peoplefallingover.com

Unii oameni cad, iar alții se uită ca proștii la ei. Unii cad de sus de tot, alții cad urât, unii cad în sondaje, iar alții cad în grup. Haios, morbid, interesant? Într-o lume plină de Jackass&co, nimic nu mă mai uimește. Cu atât mai puțin site-ul de față...

Head Blade

www.headblade.com

Chelia îți face probleme? S-a inventat lama de ras, ai încercat-o? Cum, ai capul în colțuri? Te folosesc amicii pe post de cheie de zgâriat mașinile vecinilor? Atunci nu am cum să te ajut. Dacă dai și tu cu capul de perete de câteva ori și ți-l rotunjești așa frumos, am pentru tine un Head Blade. Dai un ban, da-ți face capul LUNĂ!

Implosion World

www.implosionworld.com

Lumea a fost din totdeauna pasionată de distrugere. Chit că e în viața reală sau se întâmplă pe ecran, atât timp cât are explozii cât mai mari, va atrage tot timpul atenția. Unii au făcut o meserie din asta, iar alții le urmăresc „evoluțiile" pe site-ul de față. Recomandat pentru cei care au visat măcar o dată cu ochii deschiși să vadă cum le pică ditamai blocul în față.

Happy Pill

ebaumsworld.com/happypill.html

Ești pe prafuri, moșu'? Dacă nu, ar trebui... *își freacă cu plăcere nasul* Auzi, da' o pastilă dai și tu? Hai tataie, că ți-am văzut rezerva de viagre și algocalmine din dulap. Dă-mi și mie măcar una, că nu mai pot. *clipește frenetic din ochi* Hai că de două zile iau pastile numai online și deja am început să văd chestii. Sunt tari, fir-ar ele să fie!

În 4 mm veți găsi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

AUTOSHOW • 23 Octombrie 2003 • Material exclusiv cu Dacia X90

99

Toate într-un singur nume 4 mm AUTOSHOW

talon de comandă — LEVEL 07/04

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimţământul în mod expres şi neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate şi utilizate de aceasta în orice activităţi legale de marketing, de promovare a noilor oferte, produse şi servicii, în conformitate cu legislaţia în vigoare.

DA, doresc:

Revista	Preţ	Bucăţi	Total
NOU!! CHIP SPECIAL MANDRAKELINUX 10.0	120.000 LEI/BUC		
CHIP SPECIAL DRIVERE	90.000 lei/buc		REDUCERE!!
CHIP SPECIAL FILME PE CD	90.000 lei/buc		REDUCERE!!
CHIP SPECIAL LINUX FEDORA CORE 1	90.000 lei/buc		REDUCERE!!
CHIP SPECIAL MUZICA ŞI PC-UL	90.000 lei/buc		REDUCERE!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.

Dacă aveţi probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteţi un e-mail pe adresa alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

talon de abonament — LEVEL 07/04

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimţământul în mod expres şi neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate şi utilizate de aceasta în orice activităţi legale de marketing, de promovare a noilor oferte, produse şi servicii, în conformitate cu legislaţia în vigoare.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

Perioada	Preţ revistă	Preţ abonament
6 luni	~~750.000 lei~~	450.000 lei
12 luni	~~1.500.000 lei~~	850.000 lei

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

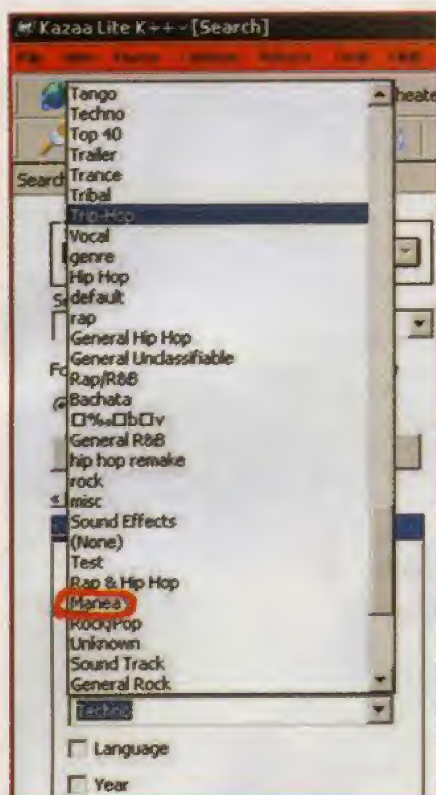
talon de abonament

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!



Cel mai bun produs de export. Se pare că i-am cucerit fără mari bătăi de cap! Imagine primită de la K-RAD.



Un exemplu pentru noi toți. Aș spune că încă mai poate da foarte mult fotbalului! Imagine primită de la Levi.



Stăpâne, v-am spus să nu mai beți heliu la micul dejun! Imagine trimisă de Atanasiu Mircea.



Așa, îi facem cu siguranță! Imagine primită de la Sonic.

UNABLE TO ENTER GAME, BAD DEAD BODIES

Probabil că mirosul este îngrozitor! Imagine primită de la D-mon.



Dude, te ascunzi, dar nici chiar așa! Imagine trimisă de D-mon.



Tenis sincron – noua disciplină de la Olimpiada din Atena! Imagine de la Daian Andrei.



Întoarcerea lui Moise! Imagine primită de la Wolfy_[XXX].

Câștigătorul din acest număr este Sonic.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa sebah@level.ro.

Viața de redactor sau „Cu vile sau fără?"



Nu am mașină, dar am un prieten care tocmai a primit un Ducatti Monster. Stăm cu toții la bloc, dar am avut niște colegi în liceu care aveau vile multe. cioLAN s-a mutat de acasă, dar l-au furat ăștia la curentul electric și acuma îmi cere mie bani că nu mai are. Koniec joacă Anarchy și devine din ce în ce mai obsedat, iar Sebah pleacă mai devreme pentru că vrea să se uite la meciuri. Nu am mai ieșit cu toții la o bere de două săptămâni... dar atunci am stat cât pentru o lună! Dar, într-adevăr, trebuie să recunosc... Avem cu toții GeForce FX 5900XT... Dar mie mi-e stricată tastatura! (ceea ce nu se observă aici, dar vă garantez eu că așa e!).

Vreți să aflați mai multe? Ia intrați pe forumul de pe www.level.ro și momiți-ne cu o bere.

Pentru data viitoare, vreau să aflu de la voi ce părere aveți despre industria jocurilor din România. Nu mă refer aici numai la producătorii noștri de jocuri (ăia puțini care sunt), ci mai mult la cât de mult au evoluat jocurile și jucătorii la noi. Cât de multă lume joacă? Știe lumea ce sunt alea RPG-uri sau FPS-uri? Se vorbește destul despre ceea ce ne place nouă sau suntem ignorați de mass-media? Dacă ați prins ideea, vreau să vă aud părerile pe adresa redacției sau pe adresa de e-mail mitza@level.ro

Baftă!

■ **Mitza**

Sonya SpeedMan

„Să fii redactor la LEVEL ar însemna doar câteva cuvinte: jocuri noi, ore nedormite în fața calculatorului, o groază de chin în a redacta articolul (cel puțin pentru mine) și multe zile în compania unui singur obiect... calculatorul.

Este o muncă grea? Este o muncă ușoară? Mulți zic că nu are rost, este o pierdere de timp și nu ajută la nimic. Este? Pentru a fi redactor de jocuri pe calculator trebuie să ai mult mai multe decât orice alt redactor. În principal, microbul și plăcerea.

Acest virus al jocurilor care a invadat lumea îl are mai oricine, dar numai câțiva ajung să facă și pasiune din asta. Să le îndrăgești, să te joci până nu mai poți, să te rogi să dea Domnul un Half-Life, un StarCraft sau un Diablo, să poți avea satisfacții cât mai mari. Iar când ajungi să povestești și altora aceste momente, nu mai știi cu ce să începi. Ca și fiecare om, are și el viață și oprește calculatorul din când în când, mai iese la o distracție cu prietenii sau prietenele. Și poate nu are vile, BMW-uri sau Ferrari-uri, dar cu siguranță are o plăcere pe care nimeni nu o poate măsura.

După părerea mea, redactor la LEVEL înseamnă a fi în primul rând un gamer căruia îi place să povestească."

The Psycho

„Pentru tema de această lună o să iau un redactor oarecare, pe numele său de generic X, și o să-l trec printr-o poveste, poveste care reprezintă perspectiva mea asupra lucrurilor:

„Ceasul sună enervant. X se întoarce pe partea cealaltă și vâră capul sub pernă. Ceasul își continuă bâzâitul stresant; X își vâră capul și mai adânc sub pernă. Însă ceasul nu mai contenește din țipat și, într-un final, X se ridică în picioare. Cu somnul grămadă pe el, își aruncă cu niște apă pe față. Totul în jurul lui începe acum să capete forme bine definite. După

un mic-dejun frugal, ia mașina personală/autobuzul/trotineta și se-ndreaptă către „sediul central". Acolo, îl așteaptă colegii cu care a împărțit de-a lungul timpului și bucuriile, și suferințele. După reîncărcarea de forțe cu ajutorul unei cafele sau unui RedBull, este timpul să treacă la acțiune. Prin apăsarea unui buton (și a câtorva taste), este purtat ori într-o lume fascinantă, mirifică, ori într-un război crunt, ori în mijlocul unei partide de <insert favorite sport here>. Depinzând de măiestria vajnicilor producători de jocuri, poate urma o zi plină de fericire și împliniri, ori una în care frustrarea, stresul și invocarea lui Aghiuță sunt la ordinea zilei. Dar trebuie să strângă din dinți și să continue, deoarece și-a asumat o responsabilitate, și anume aceea de a informa o întreagă nație despre mirobolanta lume a jocurilor.
La sfârșitul zilei, urmează urările de rămas bun și, în caz că ziua a decurs bine, convingerea că mâine va fi și mai bine, iar în caz că a fost o zi posomorâtă, speranța că lucrurile se vor îndrepta. Nu contează că, odată ajuns acasă, își terorizează mama/prietena/potaia cu ce chestie mișto au băgat ăia în jocul cutare, sau ce penibil le-a ieșit faza ălora în continuarea jocului nu-știu-care, fiindcă un cald sentiment de satisfacție i se-nfiripă în adâncul sufletului. Sentiment ce-și are fundamentul în faptul că părerile sale influențează deciziile a mii de gameri, gameri care-l privesc cu un anume respect."

În final, îmi place stilul lor de a scrie, îmi place că-și fac treaba cu pasiune și la modul superlativ și, cu toate că mi-ar plăcea să scriu articole pentru revistă, nu aș vrea să fiu în locul lor. Prea multă bătaie de cap cu jocurile din ziua de azi... Prefer să joc ceea ce-mi place. Și, sincer, nici salariul nu cred că este ieșit din comun. Nu zic că nu-i bun, însă slujba asta de redactor LEVEL este ceva care să facă în timpul facultății, când sunt tineri, și nu o slujbă pe care să o facă la vârsta de 50 de ani. De aceea pleacă redactorii unul după altul..."


Marfă! Suntem pe zonă! Să curgă banii și să danseze fetele! Hai, că plătim în Ferrari-uri și GeForce-uri!

Scufitzu Roshu

„Eu mi-aș imagina viața unui producător LEVEL prin intermediul meu. Deci, mă scol la ora 8:00 dimineața, îmi beau cafeaua, joc un Counter Strike cu niște boți proști și mă îmbrac. Cobor scările, o întâlnesc pe tanti Maria, care îmi dă o prăjiturică și îmi urează o zi bună; apoi pornesc mașina (după cum ați spus și voi că nu este un Porsche sau nu știu ce Lamborghini) și în drum spre serviciu mă mai gândesc cum să trec nivelul la Gothic 2 sau la Knights of the Old Republic. Ajung la serviciu, salut toată gașca: Mike, Mitza, Koniec, Sebah, cioLAN, BogdanS, Marius Ghinea (vă salut!!!). Începe apoi distracția!!! Deschid PC-ul și termin nivelul la jocul de aseară (era prea târziu și îmi era somn), dar nu înainte de a mai testa un Thrustmaster Afterburner sau un SideWinder pentru un Lock on: Modern Air Combat sau Il-2.Și așa trec vreo 6 ore până când îmi dau seama că am nevoie de „food", după care reiau lucrările la revistă (dacă am de făcut așa ceva). Și uite că s-a terminat ziua și trebuie să plec acasă și tot nu am apucat să câștig Champions League cu Manchester United la Total Club Manager... Ajungând acasă de-abia urcând scările, aceeași tanti Maria mă roagă să îi repar Pentium-ul 4(86) că de deșteaptă ce e și-a șters Program Files că nu îi încăpea un joc (recunosc, am făcut și eu asta); și terminat de oboseală te bucuri că intri în casă pe la 23:30, mă bag în pat și visez la SECRETELE LAUREI."


Adevărata față a misteriosului cioLAN

Marcu Daniel-Cosmin

„Viața de redactor LEVEL... Eu, SShadow, un newbie de 2 ani în lumea LEVEL, cred că nu e așa specială. Sincer, cred că are și părți bune și părți rele. Da, te joci ca să trăiești, dar nu mai simți acea bucurie atunci când termini un joc. De ce? Pentru că ești plătit ca să o faci. Nu mai termini jocul doar pentru că asta ți-ai propus, pentru că te-a captivat atât de mult încât vrei să vezi cum se va termina, cine va muri sau alte chestii, ci pentru că cineva îți spune să o faci, pentru a-ți câștiga existența. Totuși, acest lucru este compensat de faptul că faci fericiți niște oameni, niște gameri care vor să vadă ce cred



...și ăștia sunt doar banii pentru o zi

redactorii LEVEL despre un joc. E o onoare să știi că părerea ta va fi luată în considerare de o groază de gameri, sau cred că așa este pentru voi, la cumpărarea unui joc sau a oricărui lucru prezentat în revistă. Dacă nu vă uitați originile de simpli gameri și lucrați în continuare din pasiune, cum ați lucrat deseori până acum, aveți o viață specială, pentru că vă iubim și aveți ocazia de a vedea tot ce e nou în materie de soft și hard. Dacă lucrați doar pentru bani, atunci viața voastră nu e decât o mare monotonie.”

C&R(Warden)

„În următoarele rânduri vom vorbi despre viața lui LEVEL. LEVEL este un băiat modest, priceput scriitor și un gamer înrăit.

Cunoscutul romancier trăiește într-un apartament închiriat la periferia Brașovului. Proprietara apartamentului are 57 de ani și este o adevărată pacoste. LEVEL nu o suportă. Odată, LEVEL a ajutat-o să ajungă la spital, iar aceasta s-a supărat foarte rău pe LEVEL. Sărăcuțul jucase prea mult Splinter Cell și, pentru că a înțeles că exista și un mod contra jucătorilor umani, a întins un cablu aproape de nivelul solului, de la un perete la altul, bleaga de proprietară împiedicându-se de el și rănindu-se grav. Nu putea să-l ocolească?

Cât scrie, el intră într-o lume numai a lui, la care numai el are acces și pe care numai el o înțelege. În fiecare lună lansează câte un roman. Taximetristul care obișnuiește să oprească la colțul străzii pe care stă LEVEL îl cunoaște foarte bine pe acesta. Tot timpul apelează la serviciile taxiului, chiar dacă respectivul este foarte modest, dar ieftin.

Lui LEVEL îi place ce face și este hotărât să-și continue slujba până va pleca în Italia. De ce? Ca să-și facă serial după cărțile sale.”

Cosma Mihai a.k.a. Mr.Quackers

„Viața voastră în ideea noastră. Nu cred că aveți bani de aruncat, nu cred că aveți Pentium 4 cu GeForce FX5950 ULTRA, că veniți cu Mertzanul la serviciu. Ce cred eu despre viața voastră? Cred că e una normală; vă mai ofticați că aveți un GeForce 2 (se știe el cine ☺), că probabil aveți salariul mediocru, că vă mai enervați la un joc... Dar totuși cred că vă place ceea ce faceți, să jucați zi de zi joace noi, să mai faceți un multiplayer în timpul liber, să mai plecați la o bere după program. Deh... chestii tinerești. Bănuiesc că dimineața vă sculați ca orice om normal. Bănuiesc că vă beți cafeaua ca orice om normal. Bănuiesc că ajungeți la serviciu ca orice om normal. Desigur că mai bănuiesc că vă faceți slujba ca un om normal. Dar de ce multă lume crede că aveți bani sau că sunteți super mulțumiți de viața voastră? Deoarece în articolele voastre aveți acea bună stare, acea stare de spirit care ne face să credem că totul e „oki doky”. Dar aveți și voi problemele voastre. Mai un joc enervant, ba un vecin manelist ☺, ba v-ați pierdut cheile sau pur și simplu v-ați sculat cu fața la cearceaf. Nu cred că cineva care nu vă cunoaște s-ar putea pune în locul vostru, să facă tot ce faceți voi zi de zi. Pentru mulți ar fi un paradis, dar știu că nimic nu e așa perfect.”



Ce părere bună au unii despre noi... (desen de Cristian Hurmuzi)

DoomHammer

„Mă rog, inițial nu prea am înțeles scopul temei (nu văzusem anunțul din revistă), dar acum poate îți dai și tu seama ce o fi în capul unui cititor care crede că în LEVEL umblă câini cu covrigi în coadă (hai, hai, știu că așa e ☺).

Când am luat prima oară revista asta (ianuarie 2001), treburile mergeau destul de prost. Îmi imaginez că pe atunci voi toți locuiați în niște medii lugubre, abia aveați bani să vă luați o pâine la 4 zile, redacția era o fostă spălătorie într-o scară de bloc și aveați un singur PC funcțional.

De când cu jocul full însă... iote că apăru și banu... măi... Așa că las că știu eu, toți aveți câte o vilă, veniți la redacție (care și-a mutat sediul în primărie) la volanul unui Aston Martin, aveți niște rachete de calculatoare ce n-a văzut Bill Gates și sunteți eroii tuturor domnișoarelor de pe planetă (ai naibii... ce șmecheri sunteți).

Acum la modul cel mai serios, întrebarea asta nu prea avea sens. E la mintea cocoșului că sunteți niște oameni normali, care au o viață normală și un serviciu cât se poate de normal. Adică... ar fi putut să fie altfel?”

Ne-au mai scris: Alexia, Andra și yasmine (știu că ne citesc și fetele, altfel nu ne-am mai fi apucat de meseria asta ☺... și nu-mi spuneți că sunteți surori!), Toma Ștefan, Vasiliu Nicolae, Tiberiu, Tudor Constantin, Maftei Claudiu, marius, Geophillyx aka The Dark Reaver, Legolas, cosmin_16, Liviu Duta, Vlad Pershinariu, Princy-boy aka krazysteve, spidey, Kryoban, Cristian Hurmuzi, Razvan, Griffo.

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor șef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactor șef adjunct:
Mihai Călin (Koniec) (koniec@level.ro)
Redactori:
Sebastian Cachiț (Sebah) (sebah@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@chip.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Ana-Maria Sfrijan
(ama_sfrijan@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (oana_saulescu@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Montaj și tipar:
Revai Nyomda, Budapesta, Ungaria.

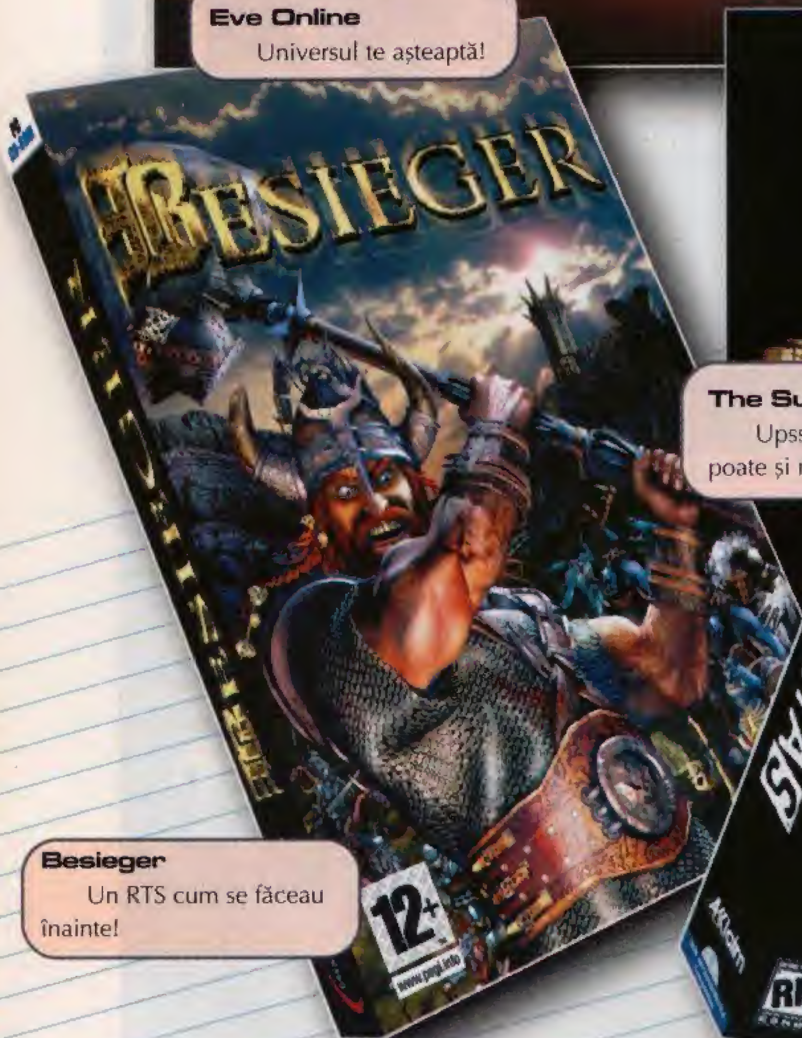
LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:





Eve Online
Universul te așteaptă!



Besieger
Un RTS cum se făceau înainte!



The Suffering
Upsss! Ăăăăă! Se poate și mai rău! Oare?

Alias
Un action cu o roșcată! Parcă ar fi pe gustul meu!

FAZA ZILEI



de pe www.level.ro